

L'ESPIONNAGE FANTASTIQUE

AU DELA DU REEL

MOONWALKER

Michael Jackson
décroche la lune !

BEETLEJUICE

Plus délirant,
tu meurs !

WILLOW

Et la force
fut avec lui...



Un numéro qui
fait de l'effet...
spécial !



M 1515 - 99 - 28,00 F



un film de CHING SIU TUNG

Histoires de fantômes Chinois

A CHINESE GHOST STORY





Michael Jackson et Beetlejuice : les deux stars les plus percutantes du mois.

RÉDACTION

121, rue La Fayette, 75010 Paris
Tél. : (1) 48.78.04.01

Directeur de la rédaction :
Alain Schlockoff

Rédactrice en chef :
Cathy Karani

Comité de rédaction :
Jean-Pierre Andrevon, Laurent
Bouzereau, Pierre Gires, Dominique
Haas, Jean-Marc et Randy Lofficier,
Norbert Moutier, Daniel Scotto,
Giuseppe Salza.

Traductions :
Dominique Haas

Collaborateurs :
Forrest J. Ackerman, Luis Alcaide,
Pierre Bény, Michel Derouette, Bill
George, Michel Gires, Philippe
Guersant, Georges Chamchoum,
Claude Juszak, David Hutchison, Marc
E. Louvat, Bruno Maccaroni, Patrick
Nadjar, Xavier Perret, Jean-Pierre Piton,
Claude Scasso, Daniel Thierry, George
Turner, Jean-Luc Vandiste, Caroline Vié

Secrétariat :
Dalila Milat.

Maquette :
Pascal Collette (Studio Hot-Form)
assisté de Florence Gérard.

Correspondants :
Laurent Bouzereau (New York), Randy
et Jean-Marc Lofficier (Los Angeles),
Uwe Luserke (Allemagne), Salvador
Sainz (Espagne), Indra Bhose (G.-B.),
Danny De Laet (Belgique).

Remerciements :
Dario Argento, Denise Breton, Michel
Burstein, Carletti, Pierre Carboni,
Michèle Darmon, Marquita Doassans,
Alain Rouleau, Robert Schlockoff, les
éditeurs et les compagnies vidéo.

Crédits photos :
A.A.A., A.M.L.F., Capital Cinéma,
Columbia, D.D.A., Fox, Metropolitan
Film Export, New World Pictures, U.I.P.,
Warner-Bros.

ÉDITION

Screenplay,
121, rue La Fayette, 75010 Paris.

Directrice de la publication :
Cathy Karani.

Abonnements :

Tarifs :
1 an (12 numéros) : 280 F
2 ans (24 numéros) : 560 F.
(voir bulletin d'abonnement)

Publicité :
Au journal (tél. : 48.78.04.01).

L'Écran Fantastique mensuel est édité par
Screenplay, S.A.R.L. au capital de 50.000 F.
Commission paritaire : n° 55957. Dis-
tribution : N.M.P.P. La rédaction n'est pas
responsable des textes, illustrations et photos
publiés qui engagent la seule responsabilité de
leurs auteurs.
Dépôt légal : décembre 1988. Copyright
L'Écran Fantastique. Tous droits réservés.
Composition et photogravure : Sériat
Imprimé par l'Européenne d'Édition.
Ce numéro a été tiré à 60 000 exemplaires.

EDITORIAL

LE NOËL DES FANTASTICOPHILES

Dans une majorité de foyers paisibles, Noël, moment magique entre tous, se prépare avec la traditionnelle allégresse. Fête des enfants, dont beaucoup attendent avec une légitime impatience l'arrivée mystérieuse d'un "être venu d'ailleurs" chargé de cadeaux dont il se libèrera avec joie, préludant de peu une fin d'année dont les adultes hésitent encore à dresser le bilan, cette période possède un charme indéniable fait d'émerveillements naïfs où même les plus sceptiques parviennent à vaciller devant les trésors d'imagination déployés en la circonstance.

Dragons, robots transformables téléguidés, maisons hantées, super-héros chevauchant des monstres préhistoriques (on dirait un sommaire de l'Écran !) et autres jeux de rôle lovecraftiens : les visites au rayon jouet des grands magasins sont édifiantes. Il est certain que dans de nombreuses familles, même les plus réfractaires au genre, le fantastique fera une entrée triomphante... sans parler de la TV et de la vidéo, guère en reste. Mais le cinéma dans tout cela ? Soyez rassurés, le 7^e art ne sera pas en marge de ces festivités, ainsi que l'annonçait déjà en octobre le dévastateur *Roger Rabbit* avec ses 300.000 entrées en première semaine d'exclusivité parisienne, marquant ainsi un score enviable et rarement atteint.

Le Fantastique va célébrer Noël en projetant sur nos écrans une cascade de présents cinématographiques plus extraordinaires et plus surprenants les uns que les autres, dont vous allez découvrir les mystères en notre compagnie...

Tout d'abord [dans le désordre : chacun établira son propre classement], la plus délirante des comédies d'épouvante dont on puisse rêver, le déjà célèbre *Beetlejuice*, dont le fracassant succès au box-office américain depuis six mois se justifie amplement à la vision de ce gag énorme. Certains irréductibles n'auraient pas aimé. Tel n'est pas notre cas : *Beetlejuice* soulève notre enthousiasme le plus total. Déconcertante à plus d'un titre, il est vrai, cette nouvelle aventure de Tim Burton (*Pee Wee*) nous entraîne dans un tourbillon de folie étonnante, fourmillant d'idées et de trouvailles (cf. le prégénérique et sa "chute" inattendue). Un cadeau supplémentaire pour les "mélomanes" : la plus saisissante interprétation de "Day-O" du grand Harry Belafonte !

Autre choc : la première grande aventure cinématographique de Michael Jackson, placée, bien entendu, sous le signe de la SF (l'un des genres de prédilection de la plus célèbre star du monde). Pour ses effets spéciaux étonnants, Michael a fait appel à plusieurs amis du fantastique, dont Colin Chilvers (un as, au palmarès impressionnant, qui co-signe la réalisation) et Rick Baker. Imaginé, conçu dans les moindres détails, préparé, produit et interprété, dans le plus grand secret par Michael Jackson, *Moonwalker* est une comédie musicale pas comme les autres, promise à un joli succès. L'interprète de "*Thriller*" a de surcroît personnellement tenu — geste sympathique — à faire débiter la carrière internationale de *Moonwalker* en France, en témoignage de reconnaissance pour les nombreux fans qu'il possède dans notre pays.

Parlant d'effets spéciaux, il est temps d'évoquer *Willow*, cette œuvre d'héroïc-fantasy produite par George Lucas, avec ses héros inhabituels et ses mille et une facettes. Film de fin d'année par excellence, *Willow* entraînera ses jeunes spectateurs dans un univers enchanté que Ron Howard (*Splash*, *Cocoon*) semble avoir pris grand plaisir à concocter. Fées à la *Peter Pan*, êtres minuscules évocant ceux des *Voyages de Gulliver*, duels de sorciers style *The Raven* de Corman, sans oublier dragon bicéphale cracheur de flammes et loups-garous-des-bois : Lucas accumule les références, tout y est pour nous séduire, y compris certains des plus beaux "matés" (décors dessinés) depuis *King Kong* et ses jungles enchantées.

Mais ce n'est pas tout : nous avons gardé pour la fin une œuvre plus "intimiste", bien que dotée d'innombrables combats au sabre et autres scènes d'action brillantes : le merveilleux *A Chinese Ghost Story*, ce joyau made in Hong-Kong, qui souleva d'enthousiasme les 3 000 spectateurs du Festival Fantastique de Paris en juin dernier. Sublime histoire d'amour entre un mortel et une délicate vampire de l'au-delà, *Chinese Ghost Story* procure un plaisir ineffable, que l'on savoure bien longtemps encore après sa découverte. Un inégalable parfum d'Extrême-Orient qu'il vous faut découvrir. Ce long métrage a obtenu un tel succès dans ses lointaines contrées qu'une "suite" est déjà en chantier, fait rarissime pour un film chinois.

Tel est donc le réjouissant programme de fin d'année destiné aux fantasticophiles qui pourront, par l'intermédiaire du grand écran, entreprendre les plus beaux voyages au Pays de l'Imaginaire, cet au-delà du réel auquel nous vous convions tous. En ce qui nous concerne, nous mettrons cette période à profit pour vous préparer (à plateaux fermés... comme au cinéma !) un numéro exceptionnel, celui qui portera le chiffre... 100 ! Un anniversaire que nous aurons la joie de fêter avec vous le mois prochain !

Merry Christmas, En attendant !

Cathy Karani et Alain Schlockoff.

SOMMARE



L'ACTUALITÉ

MOONWALKER

Après le merveilleux (*The Wiz*) et l'horreur (le mémorable "*Thriller*"), Michael Jackson se devait de flirter avec la science-fiction. Il en résulta une prodigieuse attraction de Disneyland, "*Captain Eo*" (filmé par Francis Ford Coppola) qui initia le jeune chanteur-vedette à la magie des effets spéciaux. Ayant pris goût à ces derniers, et passionné depuis toujours par le 7^e art, il nous livre aujourd'hui sa première production cinématographique, un spectacle grandiose pour lequel il s'est entouré des meilleurs techniciens, dont le célèbre Rick Baker. Découvrez avec nous les secrets de sa fabrication...

18

BEETLEJUICE

Maison à vendre, fantômes à louer : le nouveau film de Tim Burton (*Pee Wee*), l'un des cinéastes les plus talentueux de la génération actuelle (*Vincent*, *Frankenweenie*), est un délire visuel comme l'on en a rarement vu ! Prodigeux d'invention et de drôlerie, remarquablement interprété, il changera définitivement votre conception de l'Enfer ! A voir et à revoir.

34

WILLOW

Ron Howard (*Splash*, *Cocoon*) et George Lucas s'allient pour nous proposer une grande saga d'héroïc fantasy, bénéficiant d'étonnants effets spéciaux, que nous analysons pour vous. Nous avons également rencontré Willow en personne, un sympathique adolescent qui rêve de devenir... cinéaste !

48

HISTOIRES DE FANTÔMES CHINOIS

Un petit chef-d'œuvre d'humour et de tendresse, tonique à souhait, aux somptueuses images fantastiques, plébiscité au dernier Festival de Paris par le public et le jury. Une perle orientale à découvrir absolument.

64

PREVIEW

THE CHURCH

Impatients de vous faire découvrir la nouvelle production de Dario Argento, nos collaborateurs sont allés sur le tournage du second film de Michele Soavi (*Bloody Bird*), pour un nouveau rendez-vous avec les Démon !

10

LES FILMS

Sur nos écrans : Beetlejuice • Histoires de fantômes chinois • Moonwalker • Willow • Rampage • et trois films d'animation !

8

LA CHRONIQUE

Edito (p. 3), Cinéflash (p. 6), La Gazette (p. 72), Vidéo Show (p. 74), Horrorscope (p. 80), Courrier (p. 82).

LES FICHES CINÉ

Moonwalker • Histoires de fantômes chinois • Willow • Beetlejuice

Suites et remakes

■■■ Le déséquilibre social de notre société contemporaine qui avait généré *Stepfather* et les instincts meurtrier découlant de son déséquilibre, semblent inspirer une nouvelle fois les scénaristes. Ainsi vient-on d'apprendre le tournage d'un *Stepfather 2*.

yard Shift 2 interprété par Wendy Gazelle, Mark Soper et Silvio Oliviero.

■■■ Tsui Hark est un cinéaste de Hong Kong hyper doué, dont les principaux films (*Butterfly Murders*, *Zu Warriors from the Magic Mountain*, *Don't Play with Fire*) furent présentés au Festival de Paris du Film Fantastique. De-

de *The Last of the Ghostbusters* se poursuivra à Los Angeles, où seront réalisés les nombreux effets spéciaux de cette suite attendue de *Ghostbusters* (S.O.S. fantômes). C'est finalement Ivan Reitman qui assume à nouveau la mise en scène et l'on retrouve bien au générique les inséparables Bill Murray, Harold Ramis et Dan Aykroyd (ces deux derniers ayant signé le scénario).

Starmania

■■■ Joe Spinell (*Star Crash*, *Cruising*, *Mania Cop*, etc) est l'un des "méchants" les plus appréciés des fantastophiles et c'est avec plaisir que l'on apprendra son come-back en vedette dans *The Undertaker* et *Maniac II*, lequel ne devrait cependant pas être mis en scène par William Lustig.

Quand Stan Winston fait des émules

■■■ Après Stan Winston (*Pumpkinhead*), Chris Walas (*The Fly II*), et John Buechler (*Vendredi 13 n° 7*), c'est au tour de Rob Bottin, l'ancien protégé de Rick Baker (puis de Joe Dante), de passer à la mise en scène, avec *Raising Hell*, qui sera produit par New Line. Tom Burman n'est pas en reste, puisqu'il va bientôt entreprendre la réalisation de *Life on the Edge*, une comédie de S.F., présentant une famille américaine pas tout à fait comme les autres...

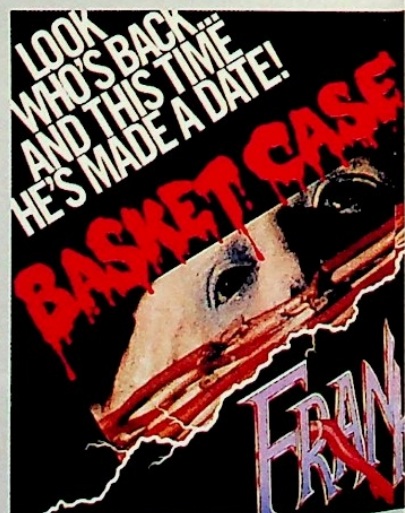
Faux amis

■■■ Voici trois ans, le jeune Michael Fischel (*My Mom's a Werewolf*) avait tourné *Death Spa*, un thriller d'épouvante situé dans le cadre d'une station thermale. Inédit jusqu'à présent, ayant changé plusieurs fois de titre, le film est actuellement proposé sous celui de *Witch Bitch* par une société américaine qui n'hésite pas à le présenter comme une "nouveau" !

Flics atomiques

■■■ *Robocop* semble avoir fait de nombreux émules et les robots-flics sont légion... à l'écran, fort heureusement ! C'est au tour de David Carradine d'incarner un tel personnage, dans *C.O.P.S.*, qui sera mis en scène par David Prior.

Le doublé de Frank Henenlotter.



She's all woman
and your worst nightmare.

WITCH
BITCH

...her looks can kill

Sous ce nouveau titre se cache en fait... "Death Spa" !

■■■ Oeuvre sur la sorcellerie et la possession ayant précédé la série des *Malédiction*, *Beyond the Door*, film italien réalisé aux USA en 1974, avait remporté un certain succès Outre-Atlantique. Quinze ans après, ses producteurs viennent de lui donner une suite : *Beyond the Door 2* !

■■■ Les œuvres du new-yorkais Frank Henenlotter, tour à tour décriées et appréciées, ne laissent personne indifférent. Les excellents scores en vidéo de *Brain Damage* lui permettent d'entreprendre aujourd'hui un *Basket Case 2*, qui sera suivi d'un plus mystérieux *Frankenhooker*...

■■■ A peine *Howling 4* vient-il d'être terminé, que son producteur enchaîne avec un *Howling 5* au tournage imminent !

■■■ *Graveyard Shift* (rebaptisé *Central Park Driver* en France) renouvelait quelque peu le thème du vampirisme à l'écran (le mort-vivant étant un chauffeur de taxi plus "humain" que certains de nos congénères). Son réalisateur-scénariste, Gérard Ciccoritti, récidive, et nous propose un *Grave-*

venu producteur, il a à son tour encouragé les jeunes vocations. On lui doit à ce titre l'une des œuvres les plus réussies du cinéma asiatique, *A Chinese Ghost Story*, récompensé dans les festivals de Paris (Prix spécial du Jury), Porto (Grand Prix), Bruxelles et Sitges. Fort de ce superbe palmarès, Tsui Hark vient d'inscrire à son programme 89 un *Chinese Ghost Story 2* que l'on attend d'ores et déjà avec impatience...

■■■ Commencé le 28 novembre dernier à New-York, le tournage

■■■ Après *Le Passage* avec Alain Delon, et certains brillants épisodes de la série TV "Sueurs froides", le jeune (28 ans) René Manzor renoue avec le fantasti-

Dan Aykroyd à nouveau à la tête des "Ghosbusters" !



que pour son second long métrage intitulé *36.15 Code Père Noël*. Coproduit par André Lazare (Capital Cinéma), le distributeur de *Critters 2*, *Near Dark*, *Chinese Ghost Story* et... *Freddy 4*, ce thriller "high tech" est notamment interprété par Brigitte Fossey, Louis Ducreux et Alain Musy. Après *La Maison assasinée*, *La Vouivre*, *Baxter*, *Corps perdu*, *Sheherazade*, *Princesse*, *Bunker Palace Hôtel*, *Marquis*, *Gawain* et *Manika*, qui oserait encore prétendre que "fantastique n'est pas français" !



Contre toute attente, le "beau-père" meurtrier fait un come-back !

Supergirls

■■■■ Valentina, l'héroïne sexy des étranges aventures imaginées par Guido Crepax, fera l'objet d'une série télévisée italienne de 13 épisodes de 26 mn chacun, avec, dans le rôle-clé, la jolie Demetra Hampton. Souhaitons une diffusion française proche !

Films accrocs...

■■■■ Après le succès de *Crocodile Dundee* 1 et 2, il était inévitable

que les producteurs exploitent le "filon". Tel semble être le cas de Fabrizio De Angelis, scénariste, monteur et réalisateur (sous le pseudonyme de Larry Ludman) qui vient de terminer, pour le compte de sa société Fulvia Film (une trentaine de films d'action et d'épouvante, jusqu'à présent, dont certains Lucio Fulci), un *Killer Crocodile* promettant d'être assez étonnant. L'équipe d'effets spéciaux, localisée sur les lieux de tournage dans la République Dominicaine, a confectionné, sous la direction du talentueux Gianetto de Rossi (*Dune*, *Rambo III*) le plus grand crocodile jamais vu à l'écran, un monstre mécanique télécommandé chargé de dévorer pour les besoins du film des membres de l'organisation Greenpeace...

■■■■ Annoncé depuis deux ans, *Alligator II* devrait voir le jour prochainement. Produit à nouveau par Brandon Chase, qui reprendra plusieurs des comédiens de l'épisode précédent, le film bénéficiera d'un budget conséquent nécessaire par ses nombreux effets spéciaux.

FJA et les monstres

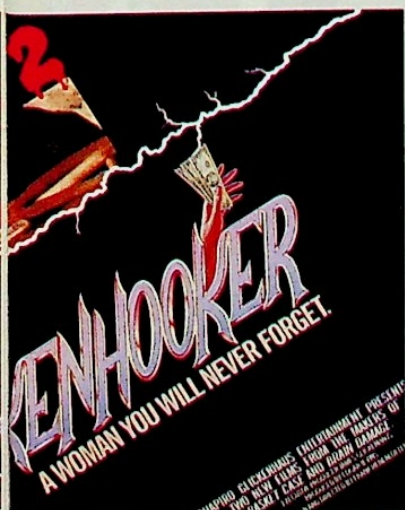
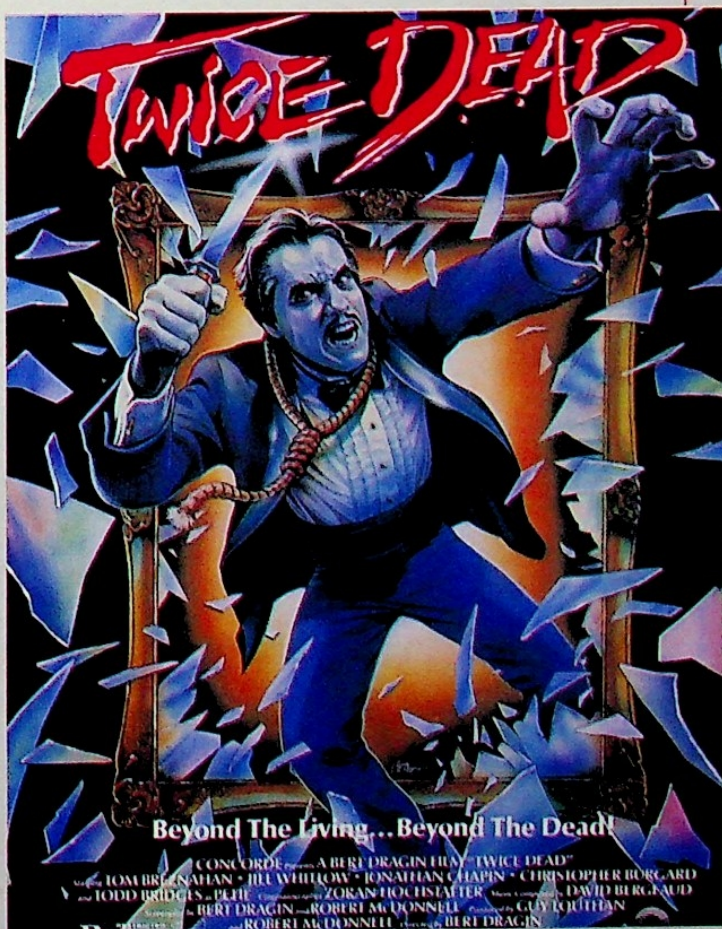
■■■■ *My Lovely Monster* est le nouveau film du réalisateur allemand Michel Bergmann, qui sera

tourné en partie à "l'Ackerman-sion", la maison historique de notre ami Forrest J. Ackerman, certainement le plus grand "musée" au monde consacré aux films d'horreur et de SF, avec plus de 250.000 objets, livres, revues, documents, etc... Forry jouera son propre rôle, aux côtés d'autres personnalités hollywoodiennes du genre. Première production américaine de Bergmann, *My Lovely Monster* est une comédie fantastique, dont le personnage principal, un monstre prénommé Max, s'échappe d'un vieux film muet, et entreprend le voyage à Los Angeles afin de retrouver ses "racines", accompagné de Nina, une adolescente passionnée de films d'horreur. Ensemble, ils rencontrent certains protagonistes des classiques du fantastique qui les aident dans leur quête. Un sujet particulièrement original, qui, pour la première fois au cinéma, nous permettra de découvrir l'extraordinaire musée de Forrest Ackerman (où se trouvent, entre autres, le robot de *Métropolis*, l'un des 7 visages du *Dr Lao*, la trousse de maquillage de Lon Chaney Sr., des livres dédiés par Edgar Poe et Lovecraft, un modèle authentique du premier *King Kong*, les brontosaures du *Monde Perdu* de 1924, etc.). Michel Bergmann est l'un des cinéastes les plus réputés d'Outre-Rhin. En 1987, il obtint le prix du meilleur film pour *The Flyer*. *My Lovely Monster* est co-

financé par des maisons de production de Hambourg et la télévision germanique.

Roger Corman contre-attaque !

■■■■ Concorde Pictures, la firme de Roger Corman (*The Nest*, *Not of this Earth*), n'arrête pas de produire ou de co-produire des petits budgets fantastiques, malgré un marché qui tendrait à se réduire ces derniers temps, les films de série A ayant principalement les faveurs du public (voir le succès énorme de *Beetlejuice*, *Roger Rabbit*, *Alien Nation*, *Halloween 4*, *Elm Street 4*, etc.). Ainsi distribue-t-il coup sur coup, via son autre société New Horizon, *Twice Dead* de Bert Dragin, où une famille terrorisée par des punks est aidée par le fantôme hantant leur demeure, *Purple People Eater* de Lunda Shayne, une comédie de SF où un alien de grande taille vient sur notre planète se joindre à un groupe de rock, *Andy Colby's Incredible Adventure* de Deborah Brock, où le héros est propulsé par son appareil TV dans une étrange vidéo-cassette et se retrouve chassé de programme en programme par le diabolique Lord Chroma, sans oublier *Saturday the 14th Strikes Back*, de Howard R. Cohen, où une famille hérite d'une maison hantée dont la cave regorge de monstres désirant conquérir le monde !



SUR NOS ECRANS

WILLOW

Présenté hors compétition en clôture du dernier Festival de Cannes, *Willow*, la nouvelle superproduction de George Lucas, recrée tout un univers peuplé de nains, de géants, de fées, de sorcières et de magiciens. L'Ombre et la Lumière, le Bien et le Mal y engagent donc, une fois encore, une lutte sans merci.

D'une simplicité désarmante et naïve, le scénario, écrit d'après une idée qui était venue à Lucas au moment de *La Guerre des Etoiles*, entraîne le spectateur "dans un monde qui n'a jamais existé, à une époque qui n'a jamais été". Ce point de départ se prêtait aux idées les plus folles car situé sur un terrain où l'imagination n'a aucune limite. Au lieu de cela, Lucas et son scénariste ont pioché des idées un peu partout, dans des récits littéraires et cinématographiques où le Fantastique côtoie le Merveilleux, sans rien y apporter cependant de leur propre cru. D'une accumulation de créatures étranges et de décors insolites naît donc une très forte impression de déjà vu, *Willow* ayant le lourd handicap d'arriver longtemps après des œuvres comme *Le Seigneur des anneaux*. Histoire sans fin ou *Legend* qui, toutes, ont fortement marqué le public.



L'histoire débute avec la naissance d'une petite fille qui, selon une très ancienne prophétie, doit un jour détrôner une méchante reine et mettre ainsi fin à une époque de terreur. Sauvée de la mort par sa nourrice, l'enfant confiée à la rivière (comme Moïse) a la chance d'être recueillie par un village habité par des nains (comme dans *Blanche Neige*). L'un d'eux, Willow, prend l'enfant en charge jusqu'au moment où le Conseil du village lui ordonne de la ramener à la frontière séparant les nains des géants. Il s'ensuit encore bien d'autres rebondissements et péripéties jusqu'au duel final entre les deux sorcières (comme dans *Merlin l'Enchanteur*). Fidèles aux récits d'héroïc-fantasy, les personnages de *Willow* sont tout d'une pièce. D'un côté se trou-

vent les Nelwyns, hommes simples et bons, cultivant la terre ou exploitant les mines, et de l'autre, les puissants dotés de pouvoirs surnaturels, ayant recours à la ruse et à la violence.

Sans que l'on puisse nier à Ron Howard, qui nous avait autrement émerveillés avec *Cocoon*, certaines qualités visuelles et décoratives, son film ne réussit jamais à nous enchanter réellement et à se hisser au-dessus de la plate illustration du scénario. Ce conte de fées manque singulièrement de poésie. Peut-être serait-il plus exact de parler à son propos de bande dessinée bien primaire, à l'humour souvent pachydermique et où les quelques rares bonnes idées, comme celle de la fée qui ne parvient pas à retrouver forme humaine, sont étirées à satiété. D'où un ennui engendré par 125 minutes de projection au cours desquelles le spectateur détourne son attention à maintes reprises. Et ce ne sont pas les quelques facettes de Willow pour lesquelles il est difficile de se passionner, ni l'entrain manifesté par Val Kilmer, ferrailant comme un beau diable ou, encore les sympathiques créatures de Phil Tippett qui permettent à *Willow* de dépasser le stade d'un divertissement tout juste honorable.

Jean-Pierre Piton

U.S.A. 1988. Production : Lucas Film (MGM) / Image Entertainment. Prod. : Nigel Woolf. Réal. : Ron Howard. Prod. ex. : George Lucas. Prod. ass. : Joe Johnston. Scén. : Bob Dolman, d'après une histoire originale de George Lucas. Phot. : Adrian Biddle. Phot. 2^e équipe : Paul Beeson. Architecte-déc. : Adam Cameron. Dir. art. : Tim Hutchinson. Tony Reading. Malcolm Stone. Mont. : Dan Hanley, Mike Hill. Mus. : James Horner. Son. : Ivan Sharrock. Maq. : Alan Boyle. Cascades : Gerry Crampton. Combats : Bill Hobbs. Cost. : Barbara Lane. Cam. : Shaun O'Dell. Asst. réal. : Ken Baker. Réal. 2^e équipe : Micky Moore. Concepteur artistique : Chris Achilleos. Superviseur effets spéciaux : John Richardson. Superviseurs effets visuels (ILM) : Dennis Muren, Phil Tippett et Michael McAlister. Maquillages prothétiques conçus par : Nic Dudman. Int. : Val Kilmer (Madmartigan), Joanne Whalley (Sorsha), Warwick Davis (Willow), Patricia Hayes (Fin Raziell), Gavan O'Herlihy (Airk), Billy Barty (High Aldwin), David Steinberg (Meegosh), Pat Roach (Kael), Julie Peters (Kiya), Mark Northover (Burglekuitt), Jean Marsh (la Reine Bavmorda), Phil Fondacaro (Vohnkar), Mark Vande Brake (Ranon), Dawn Downing (Mims), Matthew Rose (Golden Boy). Dist. en France : U.I.P. 125 mn. Panavision, Rank Color. Dolby Stéréo. Sortie à Paris : le 14 décembre 1988.



BEETLEJUICE

A peine nous étions-nous remis des frasques animées d'un *Roger Rabbit*, que l'on nous propose une comédie fantastique encore plus aboutie ! Nous aurions grand tort de nous en plaindre : abondance de biens ne saurait nuire. Tim Burton ne nous est pas tout à fait inconnu, il est vrai : on lui doit deux courts métrages devenus des "films-cultes" : *Vincent et Frankenweenie*, hommages non dissimulés à Vincent Price et aux films de James Whale adaptés de Mary Shelley, ainsi que le célèbre *Pee-wee*. Abordant cette fois le thème de la Maison Hantée, dont le registre aurait pu nous paraître a priori limité, Tim Burton renouvelle complètement le genre — avec brio. D'abord, la situation "classique" est inversée : les fantômes sont des "gentils", et les visiteurs plutôt monstrueux. Ensuite il pratique la surenchère : les spectres devront se défendre contre l'invasion ennemie, et, pour cela, auront recours à l'un des leurs, "exorciste" spécialisé dans l'épouvante-choc : Beetlejuice, qui donne son titre au film. Ce qui, au départ, se veut une comédie légère et débridée, tourne parfois à l'horreur pure face aux frasques délurées et souvent du plus parfait mauvais goût de Beetlejuice, lui-même assez répugnant. Ainsi le comportement de ce personnage grivois et décadent, jouissant de la terreur et de la répulsion qu'il inspire tant aux vivants qu'à ses semblables, confère-t-il au film une étrange tonalité de malaise. *Beetlejuice* prend souvent les aspects d'une satire sociale (l'antichambre de l'Enfer transformée en caricature de la sécurité sociale et de ses files d'attente interminables, soulignant l'absurdité déprimante de l'Administration). Un mot, cependant, caractérise *Beetlejuice* : l'originalité !

L'invention y est permanente, et intervient à tous les niveaux, tant du récit que des personna-

ges. Les délires visuels abondent et les situations sont dignes de celles que l'on trouverait dans un Tex Avery. Entre autres idées étonnantes, celle de cette petite maquette où vit Beetlejuice : le fantastique le plus débridé rejoint la poésie la plus pure. Si les effets spéciaux abondent dans cette œuvre, pour notre plus grand plaisir, ils présentent un aspect de "jamais vu" (y compris au niveau des maquillages), qui ne contribue pas peu au succès de l'entreprise, magnifiés, il est vrai, par l'étonnante photographie de Tom Ackerman (directeur de seconde équipe pour *Captain Eo* et qui avait précédemment travaillé avec Burton sur *Frankenweenie*), donnant son climat particulier au film.



Bien qu'il nous faille avouer un petit faible pour la superbe Geena Davis (l'héroïne de *The Fly* de Cronenberg, que l'on retrouvera prochainement dans *Earth Girls are Easy*, où elle tombe amoureuse d'un... extraterrestre !), reconnaissons que le grand intérêt des personnages provient surtout de la prestation exceptionnelle de Michael Keaton (le prochain *Batman*, pour le même Tim Burton), ce bio-exorciste "freelance" aux ressources inépuisables. Affreux, sale et méchant (et obsédé sexuel

de surcroît, il s'avère infernalement drôle. Un morceau de bravoure, chef-d'œuvre de comédie musicale, qu'il est impossible de ne pas citer : la séquence où les nouveaux locataires sont pris de frénésie rythmique grâce à l'effet de possession le plus génial du cinéma, scandé par la voix savoureusement ironique de Harry Belafonte, dont le clip génial de *Beetlejuice* vient de remettre ce qui fut l'un de ses plus grands succès au goût du jour.

Une nouvelle (grande) réussite du cinéma hollywoodien, décidément dans une période bien faste actuellement.

Claude Juszak



USA. 1988. Production : Geffen Company. Prod. : Michael Bender, Larry Wilson, Richard Hashimoto. Réal. : Tim Burton. Scén. : Michael McDowell, Warren Skaaren, d'après un sujet original de McDowell et Larry Wilson. Phot. : Thomas Ackerman. Architecte-déc. : Bo Welch. Dir. art. : Tom Duffield. Mont. : Jane Kurson. Mus. : Danny Elfman. Son : David Ronne. Déc. : John Warnke, Dick McKenzie. Maq. : Ye Neill, Steve LaPorte. Cascades : Fred Lerner. Cost. : Aggie Guerard Rodgers. Chorégraphe : Chrissy Bocchino. Cam. : Doug Knapp. Asst. réal. : Bill Scott. Superviseur effets spéciaux : Chuck Gaspar. Effets spéciaux : Joe Day, Elmer Hui, William Lee, Tom Mertz, Jeff Wischnak. Superviseur effets visuels : Alan Munro. Conseiller effets visuels : Rick Henrichs. Créatures et maquillages spéciaux : Robert Short. Chef sculpteur marionnettes : Linda Frobos. Superviseur effets mécaniques : Pete Gerard. Superviseur maquettes : David Beastley. Séquence du serpent : Ted Rae. Séquence du ver géant : Doug Beswick. Transformation Barbara et Adam : Tim Lawrence. Maquette de la ville : Dreamquest. Sculptures de Delia : Ed Nunnery. Int. : Alec Baldwin (Adam), Geena Davis (Barbara), Annie McEnroe (Jane Butterfield), Maurice Page (Ernie), Hugo Stanger (Old Bill), Michael Keaton (Beetlejuice), Rachel Mittelman (la petite Jane), Catherine O'Hara (Delia), Jeffrey Jones (Charles), Winona Ryder (Lydia), Glenn Shadix (Otho). Dist. en France : Warner-Bros. 97 mn. : Technicolor. Panavision. Dolby Stéréo. Sortie à Paris : le 14 décembre 1988.



Les fantômes sont une constante dans la littérature et le cinéma chinois. Chaque année ou presque, une à plusieurs productions du genre voient le jour. Bénéficiant d'une superbe image scope, d'un montage nerveux dans les scènes d'effets spéciaux (où apparaissent et disparaissent les spectres volants venus pourchasser les vivants coupables d'adultère, de trahison et autres crimes), de moments lyriques souvent fort naïfs, ces bandes se voient avec plaisir, bien que leur côté répétitif entraîne à la longue une certaine lassitude, du moins pour le spectateur occidental.

Il est un cinéaste, à Hong Kong, dont les œuvres échappent aux classifications habituelles : Tsui Hark, qui appartient à la nouvelle vague locale. C'est même le seul réalisateur chinois spécialisé dans le fantastique dont les films nous soient parvenus en France, via le Festival de Paris (*Butterfly Murders*, *Don't Play with Fire*, *Zu Warriors from the Magic Mountain* — son chef-d'œuvre). Devenu producteur, c'est à Ching Siu-Tung qu'il a confié la tâche de mettre en scène un *Chinese Ghost Story* inspiré de contes célèbres. Chung Siu-Tung n'est pas un débutant en la matière puisque, par deux fois

déjà, il a tourné des films fantastiques (qu'il serait intéressant de découvrir). Mais, *Chinese Ghost Story* est sa première percée internationale réussie, puisqu'il cumule une dizaine de prix, dont le Prix Spécial du Jury du dernier Festival de Paris. Sa collaboration avec Hark Tsui a abouti à un véritable enchantement visuel, une œuvre surprenante, conjuguant les outrances du jeune cinéma américain (*Evil Dead*, pour ses apparitions de démons/zombies, ses effets de caméra subjective, son sens de l'horreur) au classicisme le plus pur du cinéma de Hong Kong. Malgré ses influences, *A Chinese Ghost Story* est un film unique, à nul autre comparable, dont le point fort, outre son imagerie souvent spectaculaire (la descente aux enfers), demeure son potentiel d'émotion. Hymne à l'amour romantique, bénéficiant d'une partition musicale d'une exceptionnelle beauté, servi par des acteurs remarquables, le film est une œuvre essentiellement "différente", d'une inventivité permanente, qui vous transporte littéralement dans un autre monde et dont la vision vous comble de joie.

Claude Juszak



Hong Kong. 1987. Production : Cinema City. Prod. ex. : Tsui Hark. Réal. : Ching Siu Tung. Prod. : Claudie Chung. Scén. : Yuen Kai Chi. Phot. : Poon Hang Seng, Sander Lee, Tom Lau, Wong Wing Hang. Dir. art. : Yee Chung Man. Mus. : Romeo Diaz, James Wong. Cost. : Chan Ku Fong. Int. : Leslie Cheung Seng, Wong Tsu Hien, We Ma, Wong Wing Hang. Dist. en France : Capital Cinéma. 98 mn. Scope. Couleurs. Dolby. Stéréo. Sortie à Paris : le 14 décembre 1988.

SUR NOS ECRANS

SUR TROIS FILMS D'ANIMATION

Simultanément ou presque, trois films d'animation viennent nous rappeler que ce genre a toujours constitué un terrain privilégié pour le Fantastique et le Merveilleux. De Chine, où il semble jouir d'une popularité qu'il ne connaît pas chez nous, au point que *Le Prince Nezha* représenta à lui seul son pays au Festival de Cannes en 1980, nous ne connaissions que *Le Roi des Singes*. Adapté d'un conte fantastique, *Le Prince Nezha* narre l'histoire d'un prince né après une grossesse de trois ans, bénéficiant de la protection d'un bienveillant génie. Grâce aux pouvoirs que lui confèrent un anneau magique et une écharpe d'or capable d'enserrer l'univers tout entier, il peut ainsi affronter les quatre dragons, maîtres des océans, en mesure de provoquer une sécheresse épouvantable ou un raz-de-marée dévastateur. C'est donc à une nouvelle version de la lutte éternelle entre le Bien et le Mal située dans des temps imaginaires et dans un univers peuplé de dragons, de démons et autres créatures mythiques, que ce film nous convie. S'il risque de désorienter les spectateurs, ceux-ci pourront, le premier moment de surprise passé, se prendre au charme de ce conte quelque peu naïf, empreint d'une gentillesse à toute épreuve. Les plus jeunes tremblent très certainement pour le petit prince, un temps contraint de s'immoler pour apaiser la colère des monstres, mais il est néanmoins peu probable qu'ils noteront le rapprochement entre les dragons au nombre de quatre (dispersés aux quatre coins du monde) et une certaine bande qui fit couler beaucoup d'encre... Sans doute, faut-il y voir malice de la part des auteurs. Quant à l'animation, satisfaisante dans son ensemble et qui, parfois même, fait preuve de brio et d'invention grâce à une

gamme de couleurs très étendue, elle semble curieusement avoir négligé la plupart des créatures mythiques et en particulier la Licorne qui, tant dans le graphisme que la mise en œuvre des mouvements, rappelle certains dessins animés de Walt Disney. En dépit de ces quelques lacunes et bien que n'atteignant pas la perfection du *Roi des Singes*, ce film dont la durée excède à peine plus d'une heure, mérite cependant d'être vu, ne serait-ce que pour établir la comparaison avec l'animation occidentale.

Depuis le succès du *Roi et l'Oiseau*, le nom de Paul Grimault est un peu mieux connu du public français mais tout le reste de son œuvre reste cependant à découvrir. Aussi, ne faut-il pas laisser passer l'occasion offerte par *La Table tournante*.

Réalisé avec la complicité de Jacques Demy qui débuta à ses côtés, *La Table tournante* n'est pas un film d'animation comme les autres. On peut y assister à un véritable voyage à l'intérieur d'une œuvre qui vit le jour en 1931 avec *La Séance de spiritisme*, un dessin animé publicitaire dans lequel une table dévalait des marches d'escalier. Installé à sa table de montage, Paul Grimault y dialogue avec le petit clown du *Roi et l'Oiseau* qui se déplace d'un plateau à un autre et joue avec la pellicule et les amores de films. L'auteur y présente lui-même chacun de ses films avec une discrétion exemplaire. A travers le défilé de nombreux extraits, apparaît ainsi une œuvre où la poésie et l'humour s'allient avec bonheur à un dessin jamais puéril et d'une richesse graphique étonnante au point qu'on peut se demander si c'est bien le même coup de crayon qui en est l'auteur. C'est dire l'importance de Paul Grimault dont on appréciera la simplicité et surtout les propos chaleureux qu'il témoigne à ses petites créatures venues lui rendre un hommage original et mérité.

Le Prince Nezha

(*Nezha Nao Hai*). Chine, 1979. Production : le Studio des Films d'Animation de Shanghai. Réal. : Shuchen Wang. Graphisme : Shanchun Yan, Nianxi Chen, Wei Huang, Yishen Qin. Déc. : Yang Kao, Aijin Jiang, Yongkai Hu. Mus. : Kang Shen. Phot. : Duang Hsiaohsian, Tchiang Youyi, Jing Tchetchen. Dist. en France : Les Films de l'Atalante. 65 mn. Couleurs. Cinemascope. Sortie à Paris : le 21 décembre 1988.

Krysar

Tchécoslovaquie, 1985. Production : Kraty Film Prague/Jiri Trnka Studio/TV 2000 Wiesbaden/Gunter Herbertz. Réal. : Jiri Barta. Scén. : Kamil Pixa, d'après une légende médiévale adaptée par Viktor Dyk. Animation : Vlasta Pospisilova, Alfons Mensdorf-Pouilly, Jan Zach, Xenie Vavreckova. Déc. : Jiri Barta. Mus. : Michael Kocab. Son : Ivon Spalj. Dist. en France : Plain Chant. 63 mn. Couleurs. Sortie à Paris : le 7 décembre 1988.



Comment en effet ne pas être ému par cette scène où tous les personnages sont réunis pour assister à la projection du *Petit soldat* ou par cette autre où ils retournent dans leurs boîtes de celluloid alors que leur créateur s'éloigne discrètement, un carton à dessins sous le bras ?

Qui dit animation ne dit pas nécessairement dessin animé ! Depuis l'invention du septième art, de nombreux cinéastes se sont en effet attachés à donner vie et mouvement à des matériaux comme le sable ou la pâte à modeler, voire à découper le papier, gratter la pellicule ou employer des objets de toute sorte. En Tchécoslovaquie, où l'art de la marionnette est depuis longtemps ancré dans la culture populaire, le film d'animation a atteint des sommets avec les films de Jiri Trnka.

C'est cette tradition que perpétue *Krysar*, le joueur de flûte de Jiri Barta auquel il a fallu près de deux ans pour mener à bien une telle entreprise. Ce n'est certes pas la première fois que cette légende allemande du XII^e siècle, déjà filmée par Jacques Demy en 1972, fait l'objet d'une adaptation cinématographique. Mais avec ses marionnettes sculptées dans le bois et ses rats empaillés, Jiri Barta se distingue

des précédentes versions. S'il a bien conservé l'argument de base — une invasion de rats dans une petite ville en proie au vice et à la corruption que, seul, un joueur de flûte appelle à l'aide par les notables est en mesure d'arrêter — il ne s'est cependant pas contenté d'une illustration au premier degré. Par l'emploi de décors et de matériaux aux couleurs sombres, d'effets de lumière soulignant une atmosphère lourde et angoissante et par le choix d'angles de prises de vues inhabituels, Jiri Barta a fait œuvre de créateur. Chacune de ses images est ainsi dotée d'une force prodigieuse. Ce monde grouillant dominé par la figure du joueur de flûte aux pouvoirs surnaturels et symbole de la Mort, se regarde comme un fabuleux livre d'images dont tous les personnages, à l'exception d'une jeune fille et d'un vieux pêcheur, ont les traits durs et tourmentés qui les apparentent à des créatures monstrueuses. On s'en voudrait de ne pas saluer les trésors d'ingéniosité et de patience qu'il a dû falloir déployer pour arriver à une réussite aussi extraordinaire. Lorsque le cinéma d'animation atteint de tels sommets, il faut le défendre avec la plus vive énergie !

Jean-Pierre Piton

TABLEAU D'HORREUR

CK : Cathy Karani. NM : Norbert Moutier. JPP : Jean-Pierre Piton. JCR : Jean-Claude Romer. GS : Giuseppe Salza. DS : Daniel Scotto. AS : Schlockoff.

TITRE DU FILM	CK	NM	JPP	JCR	GS	DS	AS
AUX FRONTIÈRES DE L'AUBE	2	4	4	2	2	4	3
BEETLEJUICE	3	4			4	4	4
HISTOIRES DE FANTOMES CHINOIS	2	3	3		2	3	3
KRYSTAR LE JOUEUR DE FLÛTE			4				
MOONWALKER	4						
LE PRINCE NEZHA			2				
LES PASSAGERS DE L'ANGOISSE							0
LE SANG DU CHATIMENT			3				
WILLOW	2		2				2

4 : Excellent. 3 : Bon. 2 : Intéressant. 1 : Médiocre. 0 : Nul.

Rappel :

Nous avons déjà parlé des *Passagers de l'angoisse* (*Stranded*) dans le n° 88, p. 16.

LE SANG DU CHÂTIMENT

Un meurtre d'une sauvagerie inouïe commis sur une femme et ses parents. Un second tout aussi brutal sur une mère et son enfant. Et à chaque fois le même assassin découpant les corps avec un couteau de cuisine avant de boire leur sang et d'emporter avec lui quelques organes prélevés sur les cadavres...

Contrairement à ce que pourrait laisser croire ce début fracassant d'une efficacité redoutable, *Le Sang du Châtiment* ne s'engage ni dans la voie de l'horreur gratuite ni dans celle du psychokiller qui assène un meurtre à chaque fois plus spectaculaire.

images d'encéphalogrammes lasérés, le film constitue à cet égard un véritable voyage à l'intérieur du cerveau. Ce constat clinique aboutit à un portrait très fouillé d'un point de vue psychologique et pathologique dont Friedkin a évité tous les écueils. Loin du manichéisme habituel, il a su, au contraire, créer un courant de sympathie pour le personnage qui est au centre de son film. Cette attitude va à l'encontre de l'évolution du district attorney, opposé à la peine de mort, et qui s'évertue cependant à faire condamner un homme en essayant de prouver qu'il est



Ce qui intéresse avant tout William Friedkin, c'est un portrait d'un assassin très vite arrêté par la police au prix d'une enquête qu'il a le mérite de nous épargner. *Le Prix du châtiment* est en effet moins le récit de crimes abominables qu'une tentative, à partir des témoignages des proches du meurtrier, de découvrir une personnalité ambiguë. Friedkin fait donc défiler tous ceux qui, de près ou de loin, ont un jour ou l'autre approché le meurtrier : sa mère, sa petite amie, un camarade de collège, des voisins, etc., à travers lesquels on découvre un jeune homme qui horrifie et fascine à la fois. A aucun moment, le réalisateur ne cherche à apitoyer le spectateur sur le sort d'un individu d'un abord plutôt sympathique dont on découvre qu'il collectionne les fétiches macabres et les emblèmes nazis. L'entourage lui, au contraire, est plutôt malmené et les psychiatres qui se penchent sur son cas ne sont pas moins ridicules. Procédant à des examens médicaux approfondis, ceux-ci finissent par découvrir que l'assassin se sent la cible d'un complot destiné à l'empoisonner en souillant son sang. Avec ses

sain d'esprit. Ce n'est pas l'une des moindres originalités de *Rampage*, qui comporte plusieurs séquences dramatiques étonnantes (les flash-back, les minutes de silence pratiquement en temps réel). Une fois de plus, William Friedkin s'affirme comme l'un des cinéastes les plus originaux d'aujourd'hui, dont les films ne rencontrent malheureusement pas toujours l'écho mérité.

Jean-Pierre Piton

USA 1988. Production : DEG. Prod. : David Salven. Réal. et scén. : William Friedkin, d'après un roman de William P. Wood. Photo et caméraman : Robert D. Yeoman. Chef déc. : Buddy Cone. Dir. art. : Carole Clements. Mont. : Jere Huggins. Mus. : Ennio Morricone. Déc. : Nancy Lie. Maq. : Teresa Austi. Asst. réal. : Michael Daves. Effets spéciaux : Pablo Ferro. Cascades : Bobby Bass. Son : Mike Dobie. Int. : Michael Biehn (Anthony Fraser), Alex McArthur (Charles Reece), Nicholas Campbell (Albert Morse), Deborah Van Valkenburgh (Kate Fraser), John Harkins (Dr. Keddle), Art LaFleur (Mel Sanderson), Billy Greenbush (le Juge McKinsey), Royce D. Applegate (Gene Tippetts), Grace Zabriskie. Dist. en France : Metropolitan Film Export. 97 mn. Couleurs. Dolby Stéréo. Sortie à Paris : le 23 novembre 1988.



MOONWALKER

Michael Jackson appartient à cette race d'êtres exceptionnels dont chaque acte et chaque tentative revêtent un caractère d'exception. Il ne pouvait en être autrement pour sa première véritable incursion dans le cinéma à travers un genre qu'il affectionne tout particulièrement pour les délires et les extravagances qu'il autorise. C'est ainsi que Michael Jackson vient, avec *Moonwalker*, de réaliser l'un de ses rêves les plus chers. Un rêve d'enfant dont le film tout entier a la couleur, la teneur onirique et l'étrangeté. Comme Jackson lui-même, *Moonwalker* détonne par sa "différence". Le mutant de la rock music a orchestré un univers d'une autre dimension dont il est le surhomme investi des pouvoirs les plus absolus : ceux de producteur, musicien, danseur et chorégraphe. Un héros aux multiples facettes et dont chacune relève de la perfection. Davantage qu'un film, *Moonwalker* s'apparente à un immense vidéo-clip où les images les plus folles, agencées, conçues et réalisées par les témoins de la technologie cinématographique, se télescopent sous nos regards ébahis et affolés. Scindé en plusieurs fragments n'ayant en commun que le fil conducteur Jackson, *Moonwalker* donne libre cours aux capricieux délires de la star qui, à travers un montage vertigineux, exhibe ses lubies, ses fantasmes et son désarroi avec un savoureux humour auto-critique qui lui restitue une dimension humaine. L'illusion est brève et sous-jacente. Déjà, le spectacle reprend ses droits, et Jackson métamorphose en robot transformer, véritable E.T. scénique, vole au secours de ses jeunes amis traqués par un abominable tortionnaire, dont le nom fait plus qu'évoquer celui du producteur de la star.

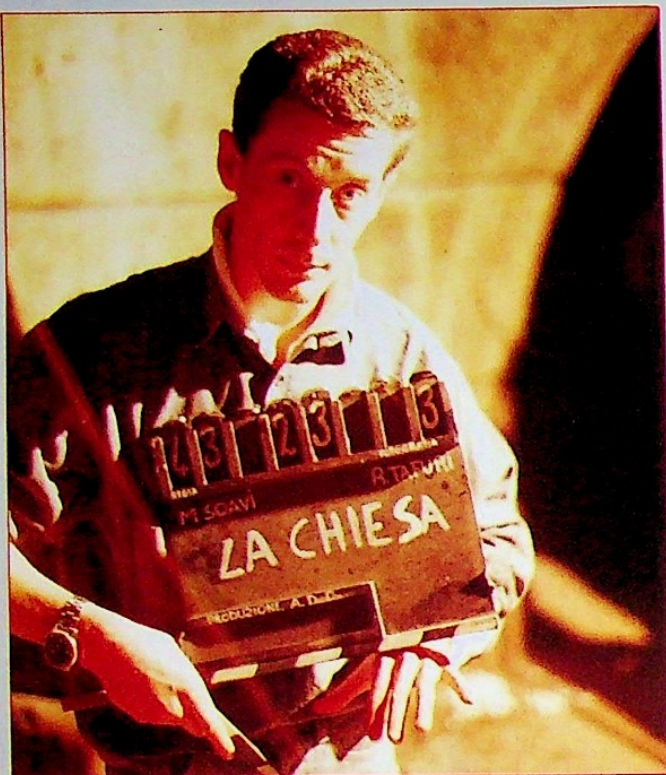
Feu d'artifice d'esbrouffes techniques et d'effets spéciaux, *Moonwalker* entraîne le spectateur et le propulse dans le royaume magique de l'illusion, dont Michael Jackson est le "Petit Prince". Un enchantement visuel qui ravira les inconditionnels d'effets spéciaux et enthousiasmera les fans de Michael Jackson et de cinéma-spectacle. Tant pis pour les autres !

Cathy Karani

USA 1988. Production : Ultimate Productions. Prod. : Dennis E. Jones et Jerry Kramer. Réal. : Jerry Kramer et Colin Chilvers. Prod. ex. : Michael Jackson et Frank Di-
leo. Scén. : David Newman, d'après un sujet original de Michael Jackson. Phot. : John Hora, Tom Ackerman, Bob Collins, Fred Elmes, Crescenzo Notarile. Architecte-déc. : Craig Edgar. Dir. art. : Russel Christian, John Walker, Bryan Jones. Mont. : Mitchell Sinoway, Dale Beldin. Mus. : Bruce Broughton. Chorégraphes : Michael Jackson, Vincent Paterson, Russell Clark. Son : Bruce Bisenz, Don Lusby, Patrick Hanson. Déc. : Michael Ploog. Maq. : Rick Stratton, Jeffrey Beaton. Maq. spéciaux : Lance Anderson. Cost. : Betty Madden. Effets spéciaux créés, conçus et exécutés par : Filmtrix Inc. Superviseur effets spéciaux : Hoyt Yeatman, Kevin Pike. Articulations robotiques : All Effects, Eric Allard, Ron Griffin, Joss Geiduschek, Robert Spurlock, Joe Starr. Transformation faciale : Rick Baker, Matt Rose. Maquettes : Wonder Works. Scènes de transformation robot : Cinnabar. Superviseur : Michael Kroschel. Animation claymation : Will Winton. Chef animateur : Doug Aberle. Animation produite par : Jim Blashfield and Associates. Supervision animation : Jim Blashfield. Effets spéciaux visuels : Dreamquest Images. Int. : Michael Jackson (Michael), Sean Lennon (Sean), Kellie Parker (Katie), Brandon Adams (Zeke), "Baby Bad" Michael, Joe Pesci (Mr. Big) et 50 danseurs. Dist. en France : AAA. 90 mn. Couleurs. Dolby stéréo. Sortie à Paris : le 14 décembre 1988.

THE CHURCH

par Bruno Maccarone et Patrick Nadjar.



Michele Soavi nous accueille sur le plateau de son second film.



Les dessins de production de Sergio Stivaletti, le concepteur des monstres.

Tout a été mis en œuvre pour que *The Church* (*La Chiesa*) soit le film fantastique italien de l'année 1988 : dix semaines de tournage, casting international, production "Dario Argento" avoisinant les 18 millions de francs et à la réalisation, le talentueux Michele Soavi (*Bloody Bird*).

En exclusivité, découvrez avec nous l'univers insolite de cette cathédrale et la scène de la contamination qui transformera un lieu de tranquillité et de recueillement en un univers de cris et de sang. Notre guide de choix sera le Diable en personne : Michele Soavi...

NI "DEMONS 3", NI "EVIL DEAD 3" !

De nombreuses nouvelles circulaient autour de *The Church*, ex-*Démons 3*, voire *Evil Dead 3* pour certains. Sur le tournage, Michele Soavi nous a enfin éclairés : "*Démons 3* ? Non, ce n'est pas vraiment mon univers. Même s'il y a une référence aux démons, elle est plus subtile, plus intérieure. Cela se passe plutôt au niveau psychologique. *The Church* est un film démoniaque où, je l'espère, il y aura une certaine magie visuelle."

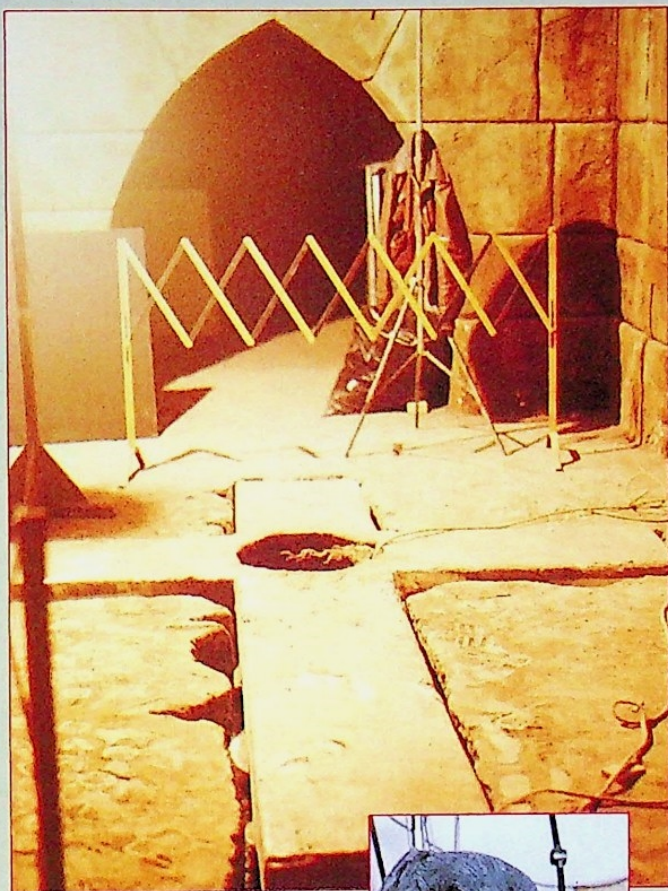
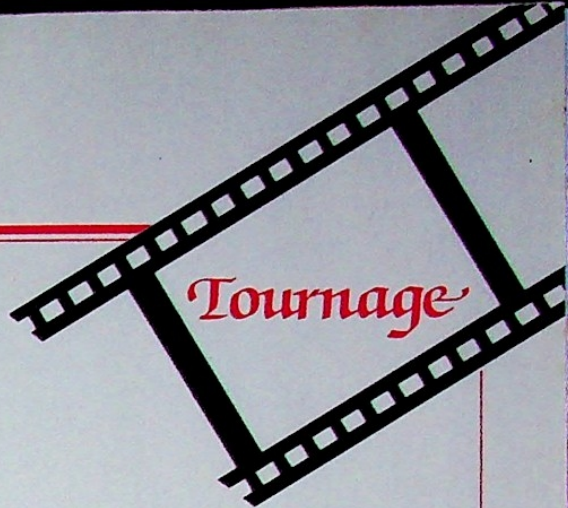
Le début du film se déroule en 1150 dans une région germanique en proie à une terrible épidémie transformant les habitants en créatures monstrueuses, dotée de longues dents et de griffes terribles ! Apparentés pour la population aux démons, ces monstres seront finalement capturés et jetés dans une grande fosse commune. Sur le sommet de cette tombe on construira une cathédrale...

De nos jours, cette cathédrale est ornée de chefs-d'œuvre de l'art gothique représentant les Démons. Evald, un jeune archiviste, explore les souterrains de cette bâtisse à la recherche de trésors, et enlève une pierre tombale. Malheureusement pour lui, le trésor tant convoité va lui coûter la vie et le transformer en Démon. La contamination peut à nouveau redémarrer dans le huis-clos de la cathédrale.

"Dario Argento m'a appelé pour réaliser *The Church*. Le sujet et le scénario original sont l'œuvre d'Argento et de Franco Ferrini (*Opera*). Avec Dario, j'ai travaillé partiellement deux mois sur le sujet et nous l'avons changé complètement. Ce que l'on tourne est la cinquième mouture du synopsis." nous explique Michele Soavi.



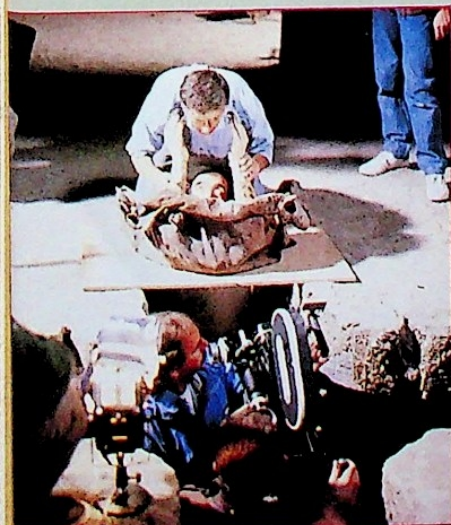
LA CATHEDRALE MAUDITE



Ci-dessus : l'aménagement d'une crypte d'où surgiront les créatures les plus démoniaques !



Ci-contre : la création d'un masque, celui du monstre Benno, l'hallucination d'un des personnages dans le film.



Préparation d'une scène d'effets spéciaux

L'une des séquences les plus importantes du film nous montre le début de la terrible contamination. L'acteur Thomas Arana s'agenouille pour ouvrir un sac d'où surgiront deux bras d'un démon pour l'étrangler ! (photo ci-contre)

Le 12 septembre débutèrent à Budapest les prises de vue du second film de Michele Soavi. Le choix de Budapest surprendra certains. "Nous avons opté pour cette ville en raison essentiellement de sa cathédrale gothique. A l'origine notre choix s'était porté sur celle de Nuremberg mais la ville a refusé notre offre" déclare Michele Soavi. Quatre semaines de tournage furent nécessaires pour les scènes situées après la contamination et certains plans d'extérieurs se déroulant au Moyen Age ayant comme point de mire la cathédrale.

Le casting au grand complet était réuni dans la capitale hongroise. "Barbara Cupisti, qui tourna déjà avec moi dans *Bloody Bird*, interprète une restauratrice, Lisa, travaillant sur une fresque représentant le Diable dans cette église. Thomas Arana est un jeune archviste du nom d'Evald. Après la contamination, ces deux personnages vont régner sur les Démons. Le troisième protagoniste de l'histoire, Hugh Quarshie, un noir Anglais qui jouait dans *Highlander*, interprète le Père Kos, le "bon" du film. Il y a aussi Féodor Chaliapin, le vieil aveugle méchant du *Nom de la Rose*, révèle Michele Soavi. Au tableau d'honneur, nous retrouvons Asia Argento, qui joua dans *Démons 2* et *Zoo* de Cristina Comencini, où elle tient le rôle principal. Quoi de plus normal que sa mère, la bonne fée d'Italie, Daria Nicolodi, nous présente le personnage de sa plus jeune fille dans *The Church* : "Elle joue Lotte, la fille du sacristain de l'église qui vit dans ce lieu mais n'assimile pas la culture catholique. Lotte est à un âge où l'enfant devient adolescent. Elle cherche donc une issue. Le rôle d'Asia est assez complet et complexe parce que l'on découvrira à la fin du film qu'elle est la réincarnation d'une personne vivant au Moyen Age qui fut injustement tuée. Dans le scénario original on lui réservait un triste sort. Après une discussion avec Michele Soavi, nous changeâmes sa destinée !" (Rires).

Les six autres semaines de tournage eurent lieu aux alentours de Rome, près d'un château utilisé pour les scènes extérieures situées au Moyen Age, aux Studios d'Elios à dix kilomètres de la capitale italienne où nous étions présents pour les prises de vue des souterrains de la cathédrale, et enfin à De Paolis, site de tournage de films célèbres tels *Il était une fois en Amérique*.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les Studios d'Elios, un ancien

théâtre, furent difficiles à trouver ! Pas moins de trois heures de recherche pour un local retranché dans une banlieue romaine bien déserte. Première personne que l'on rencontre sur le tournage, notre ami Michele Soavi. Profitant du déjeuner, il nous guide à travers les décors souterrains où l'on peut remarquer ici et là de nombreuses effigies en l'honneur du Diable et nous indique que les plans d'aujourd'hui tournent autour d'une grande croix, unique protection de la fosse maudite.

Michele nous avait prévenus de ne pas manquer la scène de demain : "C'est pour moi la scène la plus importante du film ; le commencement de la contamination à notre époque."

A neuf heures précises, nous étions présents, appareils de photos au poing, afin de ne pas manquer cette fameuse scène. Pendant trois heures, la contamination se divisa en quatre plans. Dans le premier, Thomas Arana, l'archviste Evald, s'agenouille pour ouvrir le sac au "trésor" trouvé dans cette fosse. L'acteur commence à l'entrouvrir doucement puis sous les ordres de Michele accélère...

"Cut !" crie le réalisateur ! Deux autres prises de même intensité seront nécessaires. La seconde nous propose un gros plan du visage d'Evald couvert de sueur et de terre. Le troisième plan demandait beaucoup de préparation. Deux bras d'un Démon jaillissent du sac pour étrangler le pauvre Thomas. La dernière prise est un gros plan du cou et du visage d'Evald au moment où quatre bras de Démons le malmènent. Durant le tournage, et en particulier lors de ces scènes, ce diable de Michele Soavi fait tout, outre la direction des acteurs : il s'occupe du cadrage, peint les mains des Démons, met de la poussière sur le visage d'Arana...

L'après-midi le metteur en scène aidé de Renato Tafuri, son directeur de la photographie habituel (*Bloody Bird*, *Opera* et *Munchausen*), vont filmer une goutte tombant d'un des murs du sous-sol de l'église. Beaucoup de minutie sera requise pour ce plan. Michele lui-même s'occupe de la goutte et nous révèle l'importance de l'eau dans *The Church* : "Les gouttes et l'eau en général sont très présents dans le film, ce qui va créer une atmosphère très moite. L'une des différences avec les *Démons* de Lamberto Bava, est que la contamination se faisait précédemment par le biais du sang, alors qu'ici elle se propage également par l'eau."

THE CHURCH



Sergio Stivaletti.

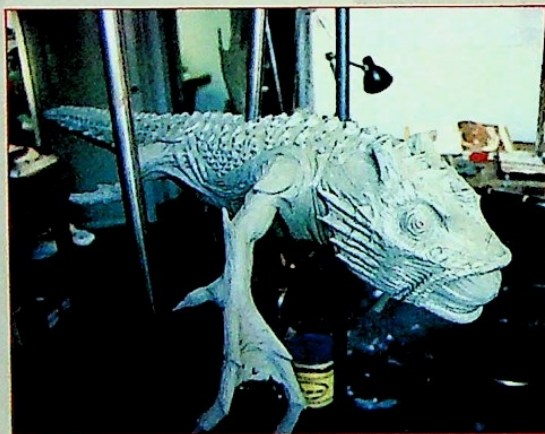
Les deux dernières scènes de la journée décrivent l'arrivée d'un couple qui pénètre dans les souterrains de la cathédrale par un puits. Le premier plan est filmé d'en bas. Le second nous propose la traversée d'un couloir par les deux personnages, filmée à l'aide d'un travelling suivi pas à pas du regard et du geste par Michele Soavi. 19 h 30. Les spots et du même coup la magie s'éteignent sur le plateau. Michele, épuisé, nous souhaite chaleureusement un bon retour. Ce mardi 25 octobre fut une journée mémorable qui se termina en feu d'artifice par notre première rencontre avec l'adorable Daria Nicolodi.

Les effets spéciaux sont confectionnés par les deux équipes qui travaillèrent déjà sur les *Démons 1* et *2* de Bava et *Opera* d'Argento, comme nous l'explique Sergio Stivaletti: "Je réalise avec mon équipe les monstres, les masques les plus sophistiqués avec les détails et les mécanismes, tandis que Rosario Prestopino s'occupe des maquillages sur le tournage. Initialement le film devait être *Démons 3* et il a changé complètement de direction avec des monstres que l'on voit de temps en temps dans le film mais qui n'ont plus rien à voir avec ceux de *Démons*. Michele Soavi a choisi une voie différente. Mais même s'il y a peu d'effets spéciaux à la différence de ces autres films, ils sont relativement compliqués et longs à faire. Trois mois de travail tout de même! Nous confectionnons actuellement quatre monstres: Evald, l'ancien archiviste transformé en démon ailé, Benno, qui est l'hallucination d'un des personnages, un poisson qui s'attaque à un humain et le monstre final. Egalement au



Le cœur révélateur...

programme: une momie qui sert de sculpture dans la cathédrale et un pied de cheval pour éviter à un acteur jouant un Démon de se blesser. La plupart des effets spéciaux interviennent à la fin du film. La volonté du réalisateur a été de montrer le mal en chacun de nous. C'est un film composé de personnages dotés d'une certaine épaisseur. C'est pourquoi la plupart des effets se verront quelques secon-



des à l'écran sauf le monstre final." Sur ce sujet, les propos de Michele Soavi vont dans ce sens: "Vous qui me connaissez bien, vous savez que je préfère de loin les choses réelles. Les effets spéciaux peu nombreux, servent avant tout l'histoire. C'est plus le genre une croix qui s'enfonce dans le sol (ce que vous avez pu voir) que des masques horribles que je désire comme effet dans *The Church*. J'attache davantage d'importance à l'histoire. C'est pourquoi on ne voit pratiquement jamais les Démons, on les entend surtout. S'il y avait un film auquel il faudrait le rapprocher ce serait *Au Nom de la Rose* de Jean-Jacques Annaud pour l'atmosphère et les décors très gothiques. Il est complètement différent de *Bloody Bird* excepté que l'action se déroule le plus souvent en intérieurs et en lieux clos. Il y a des hommages à Polanski et Bergman. Il règne une ambiance bizarre sur le tournage comme si le Diable était présent. Cela est dû certainement au sujet du film: les Démons, le Diable



dans le vrai sens du terme, sérieusement, sans marionnette et sans masque!" Nous laisserons le mot de la fin à Daria Nicolodi: "Le sujet de *The Church* n'est pas nouveau mais on ne l'a pas vu depuis bien longtemps sur nos écrans. C'est un film mystérieux avec cinq ou six scè-

Tournage

Démons ailés, poissons géants...

L'atelier de Stivaletti, n'a pas chômé!



"Il règne une ambiance bizarre sur le tournage, comme si le Diable était présent! Cela est certainement dû au sujet du film, traité sur le mode réaliste et terrifiant..."

nes qui vont réellement surprendre beaucoup de gens. De plus, le metteur en scène est aussi sympathique que talentueux. A mon avis, Michele Soavi sera le grand réalisateur de demain en Italie!"

Les auteurs remercient Michele Soavi et Dario Argento.
Reportage photo: Bruno Maccarone.

Un monde d'aventures
et de magie.

GEORGE LUCAS
et RON HOWARD

WILLOW

METRO-GOLDWYN-MAYER Présente

PRODUCTION LUCASFILM LTD. Un film de RON HOWARD · WILLOW

avec VAL KILMER · JOANNE WHALLEY · WARWICK DAVIS · BILLY BARTY · JEAN MARSH

GEORGE LUCAS Musique composée par JAMES HORNOR Scénario de BOB DOLMAN

Produit par GEORGE LUCAS Rédigé par NIGEL WOOLL Réalisé par RON HOWARD

Liberty Films et ALVIN KAPLAN

La association avec SHAWNEE FILM PRESENTS

et l'Association des Cinéastes de l'Ontario

倩女幽魂

A Chinese Ghost Story

A sweeping tale of demons and supernatural powers of magic and mortals. An innocent young man finds himself caught up in a monumental struggle between evil spirits of the past, and the forces of kung fu magic. The battle between good and evil builds up to a shattering climax of special effects and dramatic excitement.



Cinema City Film Production Co., Ltd.

HISTOIRES DE FANTOMES CHINOIS

(A Chinese Ghost Story). Hong-Kong, 1987. Un film de Ching Siu-Tung • Scénario : Yuen Kai-Chi • Directeurs de la photo : Poo Hang Seng, Sander Lee, Tom Lau, Wong Wing Hang • Musique : Romeo Diaz et James Wong • Directeur artistique : Yee Chung Man • Production : Cinema City • Distributeur : Capital Cinema • Durée : 93 mn • Sortie : le 28 décembre 1988 à Paris.

INTERPRETES : Leslie Cheung, Wong Tso Hsien, Wu Ma, Lau Siu Tung.

L'HISTOIRE : "Jeune scribe innocent et naïf, Ling Choi Sin est chargé de collecter les impôts dans le lointain village de Kwok Pak. Chemin faisant, il est surpris par une averse torrentielle : l'eau n'épargne pas son livre de compte dont l'encre bave lamentablement sur les pages. Impitoyablement refoulé par un commerçant, Ling se retrouve sans toit. Une seule solution : loger dans le monastère de Lan Ro, lieu réputé hanté..."

L'ECRAN FANTASTIQUE VOUS EN DIT PLUS : né en 1954, le réalisateur Ching Siu Tung suit dès l'âge de 10 ans des cours de danse et de kung fu. Il est entraîné par son père, cascadeur et coordinateur des combats sur plusieurs dizaines de films. Après ses études, Ching Siu Tung continue sa collaboration familiale. Il apprend rapidement les codes et les lois du métier et ainsi à la confection de nombreuses séries TV. Ses dons, Ching Siu Tung les met en vigueur sur deux films réalisés par Tsui Hark : *Zu, Warriors from the Magic Mountain*, et *Peking Opera Blues*. Dans le premier, particulièrement, son génie pour les combats en apesanteur défie tous les trucs employés dans le cinéma occidental. Plus qu'un simple technicien, Ching Siu Tung est un artiste complet : le soin apporté à la chorégraphie, des duels au sabre ou à mains nues égale les performances plastiques et physiques des acrobates de l'Opéra de Pékin. Dès 1982, Ching Siu Tung réalise son premier film en tant que metteur en scène. Déjà on trouve dans *Duel to the Death* quelques-unes des qualités de *A Chinese Ghost Story*, ainsi qu'une bonne dose de fantastique, de poésie. Il y est question d'un esprit ne pouvant trouver le repos éternel, d'une bande de guerriers Ninja tenant plus du fantôme que de l'être humain. Ces Ninjas se déplacent dans les airs comme un essaim d'abeilles ! C'est seulement en 1987 que Ching Siu Tung met en scène son deuxième film, *Witch from Nepal*. Le scénario mêle également les arts martiaux au surnaturel : un homme hérité d'un lointain ancêtre népalais des pouvoirs magiques, lesquels sont convoqués par une sorcière ! Cette année-là, *Witch from Nepal* se retrouve lauréat du prix de la meilleure chorégraphie pour les cascades et combat. Le troisième film de Ching Siu Tung, *A Chinese Ghost Story*, est le remake de *Enchanting Shadow* (1959), de Li Han Hsiang, intitulé des "Contes extraordinaires du pavillon des loisirs" de l'écrivain Pou Song Ling.

Wu Ma, qui incarne Yin Chek Asia, l'étrange moine maniant l'épée dans *A Chinese Ghost Story*, est né en 1941 à Tian Jin. Il commence sa carrière cinématographique au sein des studios de la Shaw Brothers, compagnie qui restera longtemps la plus importante de Hong Kong. Il débute comme acteur sous la direction de Chang Cheh, le cinéaste le plus prolifique de la "maison". Après de très nombreux rôles, Wu Ma devient assistant du même metteur en scène. Dès 1970, il quitte les Shaw Brothers pour de petites compagnies indépendantes de Hong Kong et Taiwan. A partir de cette date, il tournera une trentaine de films. *The Deaf and Mute Hero* (1971), un film de cape et d'épée à la King Hu, impose sa signature comme l'une des plus fiables du genre. Son *Wits to Wits* (1974) annonce les frasques futures de Jackie Chan tout en s'inspirant de *Il était une fois la révolution*. En 1983, Wu Ma réalise et interprète son chef-d'œuvre, le désopilant *The Dead and the Deadly*, chasse aux fantômes d'une totale virtuosité et contamination inventive. Sans doute influencé par le succès de *A Chinese Ghost Story*, le comédien-cinéma a réalisé l'an dernier *Portrait of a Nymph*, une histoire d'amour teintée de fantastique se déroulant dans la Chine ancienne et dont le héros est lui aussi un jeune homme naïf tombant amoureux d'une jolie femme-fantôme. Par accident, il réveille un démon millénaire qui a besoin de sa passion pour retrouver ses pouvoirs...

L'ECRAN FANTASTIQUE
LECHITATIONNUEL

WILLOW

U.S.A. 1988. Un film de Ron Howard • Scénario : Bob Dolman, d'après une histoire originale de George Lucas • Directeur de la photo : Adrian Biddle • Montage : Dan Hailey et Mike Hill • Effets spéciaux : John Richardson • Effets visuels : Dennis Muren, Phil Tippett, Michael McAlistier • Production : Lucasfilm • Distributeur : U.I.P. • Durée : 125 mn • Sortie : le 14 décembre 1988 à Paris.

INTERPRETES : Val Kilmer (Madmartigan), Joanne Whalley (Sorsha), Warwick Davis (Willow), Patricia Hayes (Fin Raziel), Gavan O'Herlihy (Airk), Billy Barty (High Aldwin), David Steinberg (Meegosh), Pat Rouch (Kael).

L'HISTOIRE : "Près d'un village habité par de petits hommes, les Nelwyns, le fermier Willow découvre un bébé d'une taille impressionnante. Il comprend que celui-ci appartient à la race "géante" des Daikinis. Après avoir échappé une attaque des Chiens de la Mort lancés à la recherche du bébé par la cruelle Reine Bavmorda, Willow confie sa découverte au Conseil du Village. La magicien Aldwyn, devant le défi exceptionnel de l'enfant, décide de le reconduire à "la croisée des chemins", c'est-à-dire à la frontière qui sépare le pays nelwyn du pays daikini. Il confie cette mission à Willow. Une fantastique aventure commence alors..."

L'ECRAN FANTASTIQUE VOUS EN DIT PLUS : Le chef-décorateur Allan Cameron et le spécialiste des maquillages Nic Dudman (*Superman II, L'Empire contre-attaque*, *Le retour du Jedi*, *Les Prédateurs*, *Legend*, *Labyrinthe*) ont commencé à préparer *Willow* dès septembre 1986. Les différents décors et accessoires furent réalisés longtemps à l'avance, certains (chariots, chariots, barques, tentes...) devant être expédiés en Nouvelle-Zélande en prévision du tournage de certaines séquences. A partir de janvier 1987, Micky Murchan supervise la construction des différents décors dans les studios d'Elstree : les deux châteaux, la maison de Willow, la salle du conseil, la taverne... Les extérieurs du château de Nockmaar sont reconstitués dans une magnifique région de montagnes, de lacs et de rivières situées au Nord du Pays de Galles, plus précisément à Llanberis, au pied du Mont Snowdon. C'est là, dans le décor inattendu d'une carrière d'ardoise, que sera tournée la grande bataille finale. Pour les extérieurs du château de Tir Aslecn, l'endroit choisi est Brocket Hall, dans le Hertfordshire, à une trentaine de km du centre de Londres. Outre le château, la propriété elle-même a été utilisée pour le tournage : on y a en effet reconstitué le village Nelwyn où a lieu la grande fête du début. Les prises de vues de Willow commencent le 27 avril à Elstree. Le tournage se poursuit en Nouvelle-Zélande où seront filmées plusieurs scènes, notamment celles du village Airk et du Camp des Neiges qui sert de quartier général à Kael. C'est en pleine neige qu'est construit, à 1 600 mètres d'altitude, le village de la Montagne Neigeuse, avec ses masures à toit de chaume, ses animaux domestiques et ses deux bisons. L'épisode où Willow, Madmartigan et leur otage Sorsha fuient les troupes Nockmaar est tourné dans un labyrinthe de gorges étroites situé à 27 km de Queensdown. D'autres scènes sont filmées sur la côte Ouest de l'île dans une région où les paysages ont été structurés par la glaciation. L'un des lieux les plus spectaculaires est Milford Sound, un fjord de 15 km de long avec des cascades exceptionnelles. Rudyard Kipling l'avait baptisé "la 8^e merveille du monde". Le tournage en Nouvelle-Zélande s'achève le 5 août, au bout de 4 semaines, et le travail sur les effets spéciaux reprend alors en studio.

Val Kilmer, qui incarne Madmartigan, le compagnon de Willow, a débuté au cinéma en 1984 dans le rôle de Nick Rivers, le chanteur de rock de *Top Secret*. On l'a remarqué ensuite en étudiant surdoué dans le film de Martha Coolidge *Profession : génie*, et en collègue pilote de Tom Cruise dans *Top Gun*. Né le 31 décembre 1959 à Los Angeles, il fait ses études à Hollywood Professional's School. A 17 ans, il est le plus jeune étudiant jamais admis à la Juilliard Academy de New York. Il y étudie l'art dramatique et écrit avec plusieurs de ses camarades une pièce "How it All Began", présentée au Public Theatre, avec Kilmer dans le rôle principal. Il sera remarqué et fera ensuite ses brillants débuts à Broadway dans "Slab Boys" avec Sean Penn et Kevin Bacon.

L'ECRAN FANTASTIQUE
LECHITATIONNUEL

FRANCHISSEZ LE SEUIL D'UN UNIVERS AU-DELÀ DU RÉEL...



ABONNEZ-VOUS !

BULLETIN D'ABONNEMENT

OUI je m'abonne dès aujourd'hui à l'Ecran Fantastique

☐ 1 AN - 2 NUMEROS GRATUITS — Je recevrai les 12 prochains numéros au prix exceptionnel de 280 F (Etranger : 450 F)*

☐ 2 ANS - 4 NUMEROS GRATUITS — Je recevrai les 24 prochains numéros au prix exceptionnel de 560 F (Etranger : 750 F)*
* par mandats internationaux uniquement

CADEAU

2 affichettes pour tout abonnement d'1 an !

1 cassette au choix (*Maniac*, *Chair pour Frankenstein* ou *Du sang pour Dracula*) ou 4 affichettes pour tout abonnement de 2 ans !

Bon à découper ou photocopier, et à retourner accompagné du règlement par chèque, mandat postal ou international à l'ordre (exclusif) de *Screenplay*, service abonnements, 121 rue La Fayette, 75010 Paris.

NOM : PRENOM :

RUE : NUMERO :

VILLE : CODE POSTAL :

DATE : AGE :

Je choisis les affichettes suivantes : ☐ Bad Tast ☐ Rambo 3 ☐ Roger Rabbit ☐ Beetlejuice ☐ Willow



MOONWAL



AKER



Quand Michael Jackson nous entraîne dans une aventure fantastique, une allégorie sur les vertus inépuisables du rêve, de la magie et de l'imagination !



Dossier établi par Claude Scasso

Tout ce que touche Michael Jackson se transforme en or. Inévitablement, le "Wonder Boy" de la pop musique devait un jour se tourner vers le cinéma. Et inévitablement, il se devait de créer l'événement.

Moonwalker est en quelque sorte un film composite. Découpé en sketches de longueurs différentes, il présente Michael Jackson sous la forme d'une entité polymorphe plongée au sein d'un univers onirique délirant. Ici, les voitures volent, on traverse l'espace, les marionnettes s'animent et les enfants sont rois. Bien entendu, la star androgyne chante et danse, sur des chansons extraites de son dernier album, "Bad", mais également des revivals tel le "Come Together" des Beatles.

Pour la plupart nés dans le cerveau créatif de Jackson, les événements du film font très largement appel aux effets spéciaux. Ainsi, l'épisode "Leave Me Alone" est entièrement réalisé en claymation, ce procédé qui permet d'animer des figurines en trois dimensions suivant les méthodes de tournage des films traditionnels. Will Vinton, inventeur de la technique en question, supervisa lui-même la séquence. Mais le segment qui restera sans doute le clou du film est "Smooth Criminal". Michael Jackson y incarne un extra-terrestre venu sur Terre pour protéger trois enfants. Lorsque l'un d'eux est enlevé par l'odieux Mr Big, Michael vole à son secours. Afin de l'arracher à ses griffes, il se métamorphosera en un robot d'argent et combattrra un canon géant.

Monnwalker présente la particularité de créditer deux réalisateurs à son générique. Jerry Kramer, déjà auteur de "The Making of Thriller", s'est occupé de toutes les séquences anthologiques. Mais c'est à Colin Chilvers qu'échut la tâche de mettre en scène "Smooth Criminal".

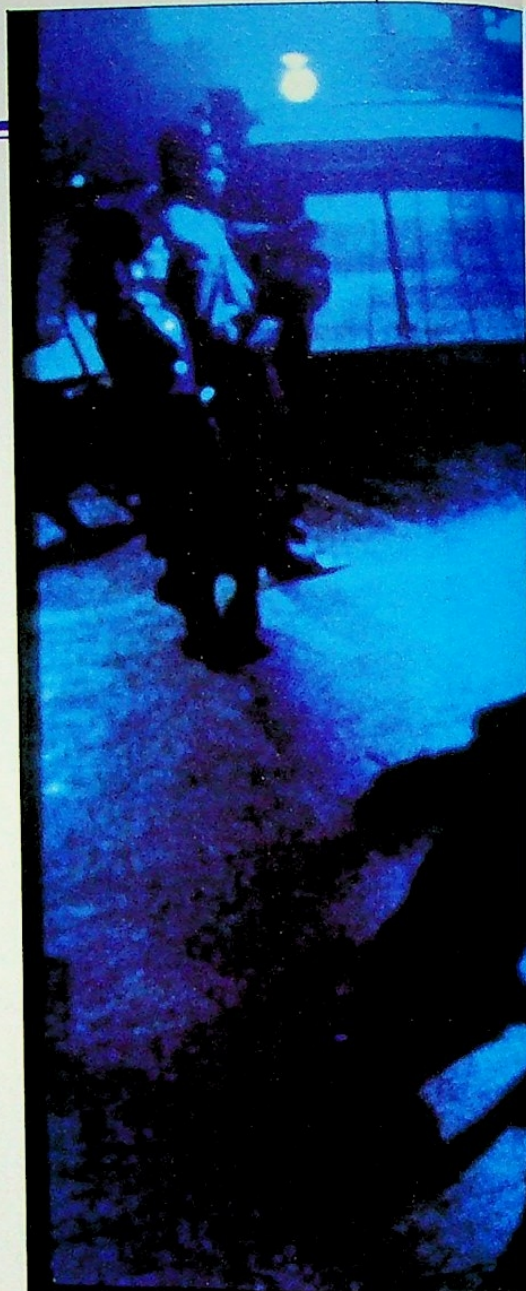
"Tout est parti d'une série d'idées que Michael avait et voulait réunir en un clip", explique Chilvers. "À l'origine, 'Smooth Criminal' devait durer de dix-sept à dix-neuf minutes et connaître le même temps de diffusion que 'Thriller'. Mais Michael avait tant d'idées que le projet s'est développé, a pris de plus amples proportions. Il devenait évident qu'il y avait là matière à faire un film bien plus long. David Newman a alors été appelé à la rescousse pour mettre en forme toutes ces idées et aboutir enfin à un scénario. Finalement, le segment dure quarante-deux minutes !"

Colin Chilvers est bien plus connu des cinéphiles comme directeur d'effets spéciaux. Après des collaborations diverses à *La Maison des damnés* de John Hough, *Saturn 3* de Stanley Donen et *Sinbad et l'Oeil du tigre* de Sam Wanamaker, il a supervisé les effets de *Superman 1, 2 et 3*, ce qui lui valut un Oscar. Depuis, Colin

Chilvers s'est tourné vers la réalisation. Des publicités, principalement, mais également les pilotes de séries enfantines ("Fifi Brindacier", "Superboy").

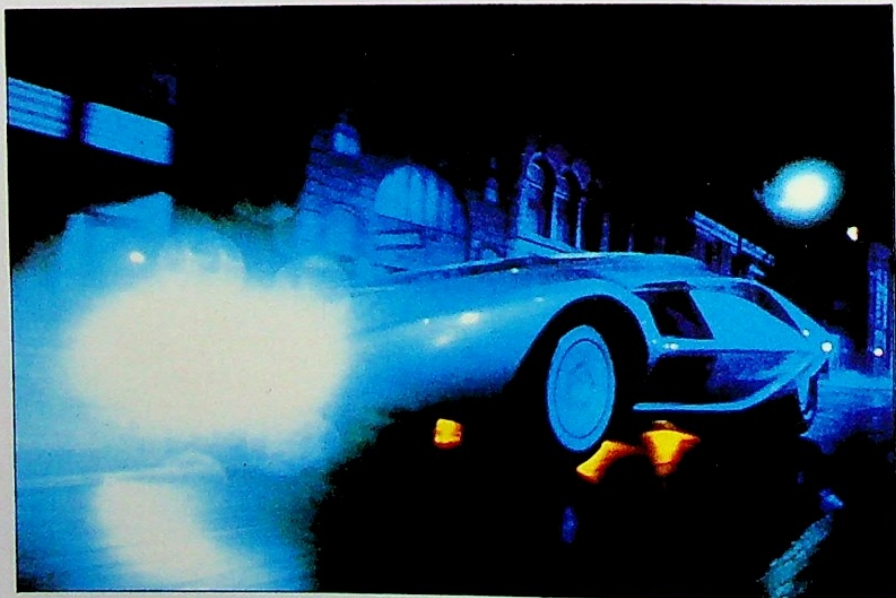
"À la base, Michael cherchait un réalisateur de renom pour ce clip. Mais toutes les personnes qu'il a contactées étaient prises par d'autres projets. Il a alors suggéré de trouver un inconnu de talent, qui pourrait être à même de s'investir totalement afin de créer quelque chose d'unique. Un ami commun a mentionné mon nom. J'ai rencontré Michael à deux reprises, nous nous sommes très bien entendus et il m'a engagé." Colin Chilvers semble avoir été subjugué par le talent toujours en éveil de Michael Jackson. Mais pour celui qui signa autrefois les effets spéciaux de *The Rocky Horror Picture Show* et de *Tommy*, il y avait un second attrait.

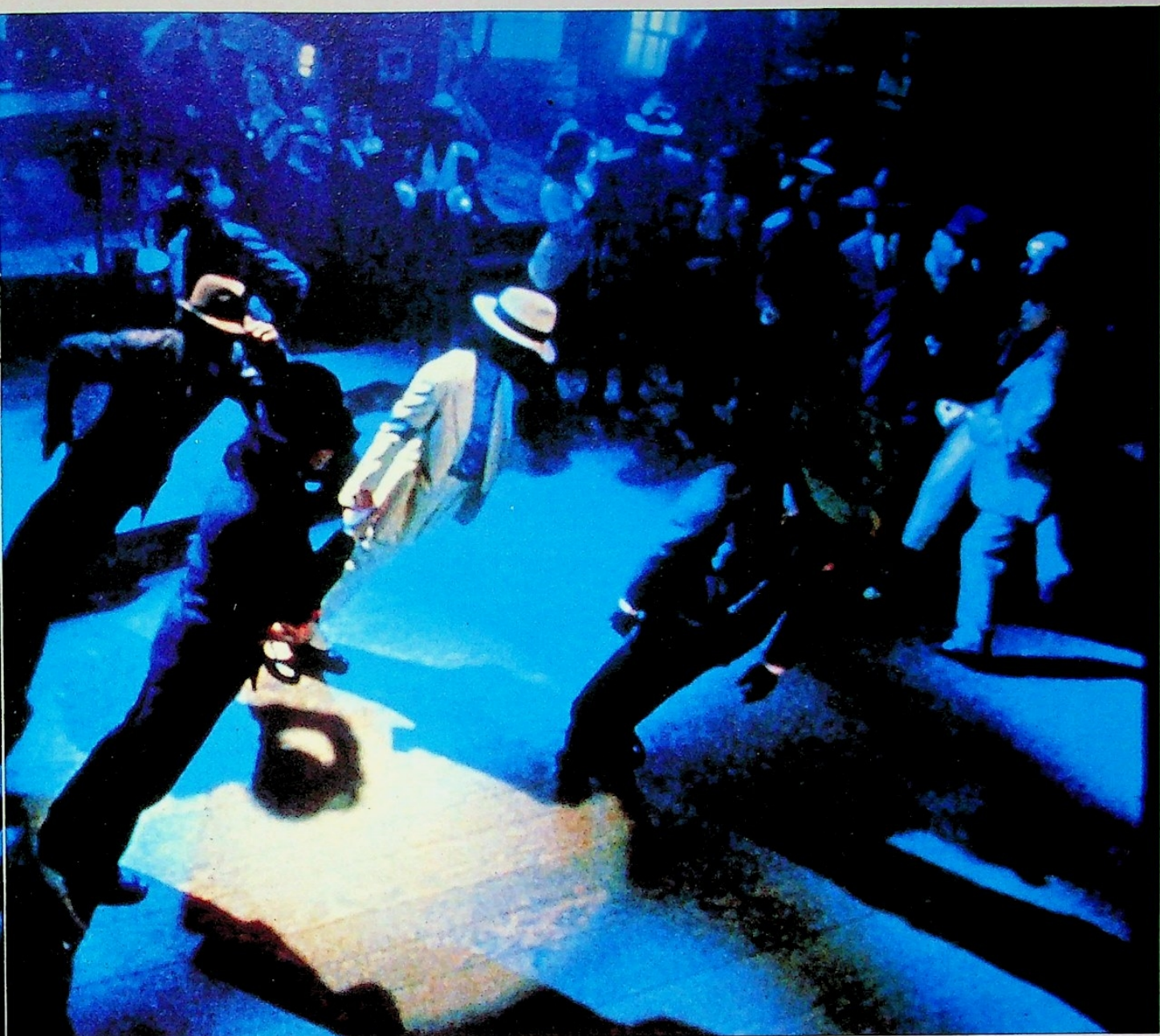
Moonwalker est un mélange de comédie musicale, de film d'aventures et d'action. Un pur divertissement. J'ai été séduit par l'intégration prévue entre l'histoire et les effets spéciaux. De plus, "Smooth Criminal" a été tourné comme un hommage révérencieux de Michael Jackson à Fred Astaire. Avec la comédie musicale, on s'approche à mon sens du mode d'expression maximal. Nous avons là une chorégraphie tout à fait dans le style de celles de Fred Astaire. Et nous nous sommes appliqués à retrouver la façon qu'avaient les réalisateurs de l'époque de filmer les danses. Avec des plans longs, des mouvements de caméra très fluides." Vince Paterson, déjà chorégraphe de "Beat it" et



Un univers peuplé de rêves d'enfants, de rythmes et de danses.

Une voiture futuriste : l'une des nombreuses trouvailles du film.





de "Thriller", retrouve donc ici celui que Fred Astaire lui-même désignait comme son seul successeur possible dans l'univers de la danse populaire. Michael Jackson a su ainsi s'entourer de top-talents nouveaux venus ou non dans sa grande famille. La chef costumière Betty Madden avait signé les étonnants vêtements futuristes de *Captain Eo*. N'ayant pas réussi à s'assurer la collaboration du compositeur spielbergien John Williams, Jackson a fait appel aux cuivres de Bruce Broughton (*Silverado*). Quant à la photographie, elle fut confiée à John Hora (*Hurlements*, *Gremlins*).

"Il y a dans les images et les lumières de John Hora un style très graphique qui nous a séduits", reprend Colin Chilvers. "Il a fait pour nous un travail très artistique, donnant naissance à un univers ultra-coloré." Lorsqu'on parle de Jerry Kramer à Colin Chilvers, il devient brusquement plus évasif. "Jerry a été appelé officiellement pour tourner un *"Making of Smooth Criminal"*. Lorsqu'il a été décidé d'élargir le concept du film, Jerry a été chargé de réunir les autres éléments qui composeraient *Moonwalker*. En fait, nous n'avons jamais travaillé ensemble.

Il a fait ses segments et moi, le mien. Ce fut une cohabitation très aisée."

***"Cela a été une expérience fascinante de travailler avec quelqu'un d'aussi talentueux que Michael Jackson"*
(Colin Chilvers)**

Signalons aux fans du chanteur que l'une des séquences a été tournée dans la villa-même de Michael Jackson. Un Michael Jackson qui a couvé son film du début à la fin, cumulant les postes d'acteur et de producteur. De l'élaboration du story-board au final-cut (qu'il s'est jalousement réservé), il semble avoir été le véritable maître d'œuvre de *Moonwalker*. Tant et si bien que l'on est en droit de se demander jusqu'à quel point ses deux réalisateurs n'ont pas servi de simples exécutants.

Pourtant, Colin Chilvers s'extasie : "Cela a été une expérience fascinante de travailler avec quelqu'un d'aussi talentueux que Michael. La liberté financière

dont il disposait, étant lui-même producteur, lui permettait de travailler sans aucune restriction d'ordre budgétaire. Dans une totale liberté. Il pouvait ainsi veiller à la qualité de l'ensemble et aboutir à ce qu'il souhaitait réellement. Le gros du travail sur ce film est né d'une très proche collaboration interactive entre Michael et moi. Il avait des indications très précises à donner sur ce qu'il avait en tête mais restait très ouvert à mes idées. Je le trouve merveilleux. C'est un garçon si gentil que je trouve vraiment regrettable que tant de journaux lui fassent de la contre-publicité. Sur ce film, j'étais en quelque sorte l'architecte de son univers intérieur."

Et lorsque l'on demande à Colin Chilvers s'il ne se sent pas frustré de n'être jamais ici que le réalisateur anonyme derrière la star Michael Jackson, il répond : "Pas vraiment. Jusqu'à présent, tous ceux qui ont pu voir *"Smooth Criminal"* m'ont félicité de ses qualités. Je crois que c'est plutôt un honneur pour moi que d'avoir pu travailler avec Michael Jackson !"

*Propos recueillis et traduits par
Claude Scasso.*



MICHAEL JACKSON

le magicien de l'image et du son

par Caroline Vié

Michael Jackson est un phénomène comme seule l'Amérique peut en générer. Cela fait maintenant plusieurs années qu'il déchaîne les passions, de la haine la plus violente à la plus fervente idolâtrie. Jackson est vraiment l'archétype de la star. Brillant, à la fois terriblement lointain et étonnamment proche de son public, il fait — qu'on le veuille ou non — partie de notre vécu collectif, de notre culture. Il faut dire que la carrière d'étoile filante de ce jeune homme a quelque chose de vraiment fascinant.

La star incontestable des années 80

Comme pour les idoles du cinéma muet, des légendes incroyables circulent sur son compte. On dit qu'il vit dans une immense maison peuplée d'animaux, qu'il "sniffe" de l'oxygène à longueur de journée, qu'il obéit strictement à sa mère et qu'il est contre le sexe avant le mariage : bruits complète-

déclarations de son manager, Frank Dileo, sont les seules possibilités pour essayer de mieux connaître et comprendre la personnalité de Jackson. C'est grâce à cette aura de mystère intrigante, voire un peu agaçante, que naissent les légendes qui consacrent Michael Jackson comme la star incontestable des années 80.

Notre époque étant indéniablement marquée par l'audio-visuel, il était inévi-

premier long-métrage en interprétant la chanson du générique du film *Ben*. Ce codicille de *Willard* réalisé par Phil Karlson conte l'émouvante histoire d'amitié entre un garçon atteint d'une maladie incurable et un rat. "C'était terriblement excitant d'aller au studio pour mettre ma voix sur le film", explique-t-il. La chanson est un tube immédiat et le jeune garçon ne peut s'empêcher d'aller voir le film à moult reprises pour le simple plaisir de lire son nom sur le générique : "Ça m'impressionnait beaucoup", avoue-t-il aujourd'hui. Mais on ne peut pas réussir à tous les coups même lorsqu'on s'appelle Michael Jackson. En 1976, CBS décide de lancer une nouvelle série d'émissions de télévision mettant en vedette les frères Jackson. Michael n'est pas très chaud pour cette idée : il ne "sent" pas le projet. Poussé par son père et ses frères qui pen-



ment fous exploités par une presse toujours avide de sensationnel et de scandales. Pourtant, au détour des témoignages de ceux qui le fréquentent, Jackson apparaît tout différent : timide, très doux, ne manifestant d'autorité que lorsqu'il s'agit de son travail, il est décrit par tous comme un être attachant, profondément sensible. Quelqu'un qu'on aurait presque envie de rencontrer et d'aimer. C'est ce qui ressort aussi de la lecture de "Moonwalk", son livre de mémoires paru chez Michel Lafont. Avec son style d'écriture très enfantin, Jackson met les points sur les I sur un bon nombre de choses et nous fait partager son histoire d'amour avec sa maîtresse favorite : la musique. La vie de ce garçon de trente ans paraît à la fois pathétique et merveilleuse : dépassé par un succès qu'il ne peut contrôler, il semble ne pas savoir s'il doit apprécier sa chance ou maudire une gloire qui lui interdit toute vie privée. Comme il refuse d'accorder des entretiens, son livre et les

Michael Jackson, mythe vivant...

table qu'une vedette de la stature de Jackson finisse par se pencher sur le problème pour en tirer profit. Comme pour toutes ses activités, il commence très jeune. Nous sommes en 1971 : Michael a donc 13 ans et les Jackson 5 se sont propulsés à la tête des hit-parades. On n'avait jamais vu un groupe de gamins remporter un succès aussi solide et aussi durable. N'était-il pas normal que la carrière filmique de ce fan de Walt Disney commence par un dessin animé ? Tous les samedis matin, les américains découvrent les aventures des cinq frères sur leurs postes de télévision dans une série de films d'animation. L'expérience enchantée Michael : "J'ai aimé être un personnage de dessin animé", déclare-t-il, "c'était super de se lever le samedi matin et de regarder nos personnages animés sur le petit écran. C'était comme un rêve devenu réalité". Un an plus tard, il participe à un

...quasi extra-terrestre.

sent que la série fera encore grimper la vente de leurs disques. Michael s'incline pourtant. La suite lui donne tristement raison car le résultat final est franchement déplorable. Pauvreté des décors, costumes ridicules ("un jour en Père Noël, la semaine suivante, en lapin blanc"), conditions de travail lamentables ("il fallait créer trois numéros de danse en une seule journée !"), tout est réuni pour transformer les tournages en authentiques cauchemars. Malgré sa qualité médiocre, l'émission plait quand même aux téléspectateurs d'Outre-Atlantique mais, contrairement aux prévisions,



la vente des disques chute et, selon Jackson, "il a fallu pas mal de temps pour réparer les dégâts" causés par cette erreur de choix dans leur carrière. Cette série traumatise d'ailleurs Michael Jackson au point de l'éloigner du petit écran. "J'ai fait très peu de télévision après ça", déclare-t-il. "Le problème avec la télé, c'est qu'il faut tout faire en un minimum de temps, on n'a pas le loisir de fignoler. Moi, je suis d'un tempérament perfectionniste. J'aime faire les choses le mieux possible. Cette série fut une erreur stupide et je regrette chaque minute que j'y ai passée." A vingt ans, Michael a pris une importance capitale au sein de sa famille : "Je portais un poids considérable sur mes épaules pour mon âge. Ma famille s'en remettait de plus en plus à moi pour le business et les décisions artistiques. J'étais très anxieux. Et puis j'ai eu l'occasion de faire quelque chose dont j'avais eu envie toute ma vie : jouer dans un film."

Une nouvelle version du Magicien d'Oz : The Wiz

Ce film, c'est *The Wiz*, une nouvelle version du "Magicien d'Oz" mise en scène par Sydney Lumet. Michael est un fervent admirateur du premier film et du spectacle de Broadway qui lui ont fait verser des torrents de larmes. Il est persuadé que le rôle de l'épouvantail est fait pour lui mais un problème majeur se pose : *The Wiz* va être produit par la célèbre maison de disques Motown dans le but de promouvoir l'une de leurs vedettes : Diana Ross. Or les Jackson 5 viennent de changer de label et de quitter Motown parce qu'on ne les laissait pas écrire leur propre matériel. On peut donc dire que leurs rapports avec Berry Gordy, le président de la firme, sont, à cette période, un tantinet tendus. Diana Ross, la bonne fée de Michael depuis ses débuts dans la chanson, l'incite néanmoins à passer une audition avec Lumet. Berry Gordy se déclare ravi de voir Michael s'intéresser à son projet et c'est dans ce climat idyllique que débute le tournage. Jackson se soumet avec délectation aux cinq heures de maquillage quotidien qu'exige son rôle.

Michael, traqué dans les ruelles sombres, ou fête dans un night-club "rétro" : un climat proche du polar ("Moonwalker").



"J'avais encore des problèmes d'acné à cette époque-là, et j'étais très heureux qu'on me maquille car cela ne se voyait plus. Quand je me retrouvais déguisé en épouvantail, j'étais émerveillé. Je pouvais devenir quelqu'un d'autre et échapper à ma réalité, à ma personnalité".

Il faut voir que cette époque constitue un tournant important pour Michael Jackson : il n'est plus le petit garçon adoré par l'Amérique ; il devient adulte et il est temps pour lui de se demander ce qu'il va faire de sa vie. "Chacune de mes décisions pouvait engager tout un tas de répercussions dans ma vie future. Quand j'étais sur le plateau, c'était comme une grande école pour moi". Le petit Michael profite pleinement de l'occasion. Il apprend vite. C'est même le moins qu'on puisse dire. Ses partenaires sont sidérés par sa façon de danser et par l'évidente facilité avec laquelle il assimile une chorégraphie pourtant compliquée. Cela n'est pas du goût de tout le monde : les autres comédiens commencent à faire grise mine devant tant de naturel et tant de talent. "Diana Ross est venue me trouver et m'a

expliqué que je la mettais mal à l'aise. J'apprenais les pas de danse beaucoup trop rapidement. C'était gênant pour elle et pour les autres qui n'arrivaient pas à suivre aussi vite les indications du chorégraphe. Je lui promis alors de dissimuler ma trop grande facilité pour ne pas embarrasser les autres". Malgré tout le travail et l'argent investis, *The Wiz* n'obtint pas le succès espéré par ses producteurs. En France, le film fut longtemps boudé par les distributeurs qui trouvaient qu'il n'avait pas de qualités commerciales suffisantes pour être exploité dans les salles de notre beau pays. Il fallut donc attendre le triomphe de l'album "*Thriller*" pour qu'un distributeur "avisé" sorte le film en jouant à fond la carte Michael Jackson. En dépit d'une amputation sévère destinée à alléger la sauce, l'opportunisme ne paya pas. Contrairement à ce qu'on a parfois tendance à penser, le

public n'est pas idiot et il ne se laissa pas prendre à une ruse aussi grossière. Pour Michael, cette œuvre maladroite n'aura pas été inutile. Sur le plateau, il fait une rencontre déterminante lorsqu'un inconnu se présente à lui en ces termes : "Je suis Quincy Jones, c'est moi qui ai écrit la musique du film". Quincy Jones n'est pas n'importe qui : compositeur et arrangeur de génie, on lui doit, entre autres choses, le générique de la série policière "*L'Homme de Fer*". Jones est un professionnel réputé pour son sérieux et son talent. Il va offrir à Michael le soutien moral et l'affection dont le garçon solitaire a tant besoin. Une relation père/fils s'instaure presque immédiatement entre les deux hommes. Leur amitié grandit rapidement et ils décident tout naturellement de travailler ensemble au premier album solo de Michael : "*Off the Wall*".

Grâce à leurs influences conjuguées, le disque fait un véritable tabac et marque le début d'une collaboration fructueuse qui va culminer avec l'historique "*Thriller*". Il est difficile de rendre en quelques mots l'impact incroyable de ce disque incom-



parable. Il suffit de constater qu'il s'agit du plus grand succès commercial de l'histoire du disque. Très vite, il devient indispensable de tourner des clips à la hauteur de ce succès phénoménal et Jackson s'empresse, une fois de plus, de prendre les choses en main. Les trois clips qui ont été tirés de "Thriller" — "Billie Jean", "Beat It", et "Thriller" — sont des concepts que Michael Jackson a créés pour l'album avec le souci de présenter sa musique de la façon la plus visuelle possible. "Je regardais ce que faisaient les gens avec la vidéo et je trouvais ça aberrant, tellement pauvre et primitif. Je voulais quelque chose qui vous colle à votre siège, quelque chose que vous auriez envie de regarder sans arrêt. Je souhaitais être un pionnier et réaliser les meilleurs clips, que personnellement je préfère d'ailleurs appeler "films". Sur le tournage, je parlais toujours du "film" que nous étions en train de faire et telle est mon approche". Pour "Billie Jean", Michael Jackson cherche longtemps le réalisateur idéal. Il a le coup de foudre pour le travail de Steve Baron (qui dirigera *Electric Dreams* quelques mois plus tard) à qui CBS confie la coquette somme de 250.000 dollars. Le scénario du clip correspond parfaitement aux paroles de la chanson : un détective privé espionne Michael dans l'espoir de le surprendre avec Billie Jean, une fille qui l'accuse de lui avoir fait un enfant. "Il n'y a pas de véritable Billie Jean", s'empresse d'expliquer Jackson, "cette fille est une image composite de toutes celles qui nous ont empoisonné l'existence pendant des années".

Bien entendu, Michael Jackson profite de l'occasion pour se livrer à une démonstration de ses talents de danseur. Baron essaye bien de s'opposer à l'idée de mettre de la danse dans le clip mais Jackson ne l'entend pas de cette oreille et c'est lui qui a le dernier mot. Pastiche des films noirs, "Billie Jean" se révèle une réussite totale grâce à son montage nerveux qui souligne efficacement le tempo de la musique. Les pas de danse improvisés au fur et à mesure par Jackson sont vraiment impressionnants et le clip enthousiasme les spectateurs de MTV (chaîne de télévision américaine spécialisée dans le passage de films musicaux). Encouragé par ce succès, Michael Jackson se prépare ensuite à tourner le film suivant : "Beat It". Lassé par les réticences de CBS qui refuse de lui donner les budgets qu'il réclame, il décide de produire lui-même ses clips. Le réalisateur de films publicitaires Bob Giraldi est mis à contribution. Jackson a — fidèle à son habitude — une

idée très précise sur la question : "Je sentais que le scénario devait coller exactement avec la chanson. Il fallait que ce soit fort, dur, violent. Bob et moi avons échangé des idées et c'est ainsi que le film a été créé. Nous avons modelé, sculpté, le storyboard jusqu'à ce que cela nous plaise".

Le clip qui met en scène un gang de jeunes "blousons noirs" fort agressifs surprend par sa justesse de ton et la violence latente de ses images. Là aussi, la danse est à l'honneur mais on ne retrouve absolument pas le côté artificiel de "Billie Jean" : les ballets ne sont qu'une nouvelle

réalisation. L'année précédente, j'avais vu Le Loup-Garou de Londres et je savais que John Landis serait parfait pour "Thriller", puisque le même type de transformation arrivait au héros du clip". Landis accepte la proposition de Jackson et s'assure la collaboration de son maquilleur de prédilection, Rick Baker. Très vite, le budget du film prend des proportions inquiétantes. Le conseiller financier de Jackson, John Branca, vient jouer les trouble-fêtes : l'argent va manquer et il faut absolument trouver une solution pour limiter les dépenses. Branca finit par



façon d'exprimer la violence, une forme de révolte esthétique étonnamment belle et singulièrement menaçante. Perfectionniste comme toujours, Jackson insiste pour que les loubards soient interprétés par des membres des gangs de la ville. Le film y gagne en crédibilité et Jackson avoue avoir été frappé par sa confrontation avec cet univers si éloigné du sien : "Je pensais aux bandes de jeunes qui vivent dans la rue quand j'ai écrit "Beat It". Aussi, on a fait le tour des gangs les plus féroces de la ville de Los Angeles et on les a fait travailler sur le film. Je n'avais jamais vraiment fréquenté de gars de ce milieu et ils m'intimidaient carrément au début. Ces types sont des rebelles mais des rebelles qui veulent l'attention et le respect. Comme nous tous. Au moins pendant quelques jours, ils ont été des stars. C'était une bande de types sympas. Je me suis souvent demandé s'ils ont reçu mon message comme j'ai reçu le leur."

Une révolution dans le domaine du clip : Thriller

Au moment de constituer l'équipe de "Thriller", Michael Jackson n'a pas besoin de chercher longtemps pour trouver le réalisateur idéal. "Le scénario de la chanson était suffisamment ouvert pour donner un maximum de libertés à un bon

avoir une véritable idée de génie : réaliser un documentaire sur le tournage du film et le faire produire par quelqu'un d'autre.



L'inventeur de Moonwalker en action...

"C'était tellement évident", déclare Jackson, qu'on s'est demandé pourquoi on n'y avait pas pensé avant. On était sûrs que ce documentaire serait passionnant et qu'il permettrait d'éponger une partie du dépassement de budget". Aussitôt dit, aussitôt fait, John Branca fait produire le documentaire par MTV et par une autre station câblée. Il s'arrange pour que Vestron diffuse la cassette dès la sortie du disque "Thriller". "Le succès du docu-



mentaire a été un vrai choc pour nous tous", avoue Michael Jackson. Le public se jette sur les cassettes qui sont vendues à plus d'un million d'exemplaire. On peut penser que les dépassements de budget ont été ainsi correctement éponges...

Débarrassé de tout souci d'argent, Landis se met au travail dans la joie. Contrairement à Baron et Giraldi, il ne se laisse pas étouffer par l'influence de Jackson et on reconnaît bien son style personnel dans la première partie du clip. Sous sa houlette, Michael interprète un double rôle qui le met particulièrement en valeur.

Hommage affectueux au cinéma d'épouvante, "Thriller" est un film réalisé par un cinéphile pour des cinéphiles. De l'affiche de *Schlock* sur la devanture du cinéma à la présence vocale de Vincent Price, les références cinématographiques ne manquent pas et on perçoit à chaque plan la délectation intime d'un John Landis se laissant emporter par un sujet qu'il adore. Le ballet qui constitue la seconde partie du film semble l'avoir moins touché. On a presque l'impression que Michael Jackson et lui se sont "partagé" le gâteau et que la partie dansée est une concession amicale que le metteur en scène a accordée à sa star. Drôle et effrayant, "Thriller" demeure néanmoins un exemple parfait de clip inventif et intelligent.

"Faire un film est très excitant. J'ai très envie de m'y consacrer à l'avenir !"
(Michael Jackson)

Peu de temps après ce tournage sympathique, Jackson se lance dans la publicité. Pepsi lui fait un pont d'or pour qu'il vienne promouvoir la célèbre boisson. Aux commandes, il retrouve Bob Giraldi, son complice de "Beat It". Pourtant, l'affaire tourne mal. Michael est blessé par des explosifs et ses cheveux prennent feu. Il doit être transporté à l'hôpital où il se remet de ses émotions. La presse s'empare de l'incident ce qui offre au film une publicité colossale et gratuite. "Ils ont vendu beaucoup plus de Pepsi qu'auparavant", déclare Jackson. "Par la suite, ils

m'ont offert le plus gros cachet qu'on ait jamais payé à un artiste pour sa participation à une pub. C'était tellement énorme que c'est devenu un nouveau record enregistré dans "Le Livre Mondial Guinness".

Captain Eo : un film magique !

Depuis son enfance, Michael Jackson admire éperdument l'œuvre de Walt Disney. On peut imaginer la joie de Jackson lorsque les responsables des parcs Disney lui donnent carte blanche pour venir créer son attraction personnelle. Il pense aussitôt à faire un court-métrage de science-fiction avec ses amis George Lucas et Steven Spielberg. Mais Spielberg étant indisponible, Lucas et Jackson se passent de lui et se mettent immédiatement au travail pour écrire le scénario de "Captain Eo" en collaboration avec l'équipe Disney.

Les Studios Disney viennent de créer un nouveau système de relief qu'ils ont utilisé pour un film documentaire en 70 mm destiné au centre EPCOT. Ce système semble idéal pour le projet Jackson-Lucas. Il est alors convenu de confier la réalisation à Francis Coppola. Pendant que la production avance à grands pas, les ingénieurs de chez Disney ne perdent pas de temps. Ils construisent un cinéma spécial afin que l'action ne soit pas simplement limitée à l'écran. "Il nous fallait créer un cinéma bourré d'effets spéciaux afin que les spectateurs aient l'impression de se trouver DANS le film", explique un responsable. L'équipe Disney met au point des fumigènes qui envahissent la salle lorsque le vaisseau de Jackson s'écrase sur le sol d'une planète.

Derrière l'écran, on installe des lasers qui tirent sur le public pendant les séquences de batailles spatiales. Tout est mis au point pour faire du film un événement et les spécialistes passent des mois à essayer de synchroniser leurs effets avec la projection du film. "Captain Eo" remporte un succès immédiat auprès des visiteurs du parc séduits par la nouveauté du spectacle qui leur est proposé. Il faut dire que le résultat est vraiment excitant même si le procédé relief n'est pas parfait et que les objets du premier plan demeurent

souvent un peu flous. On a vraiment l'impression de participer à l'action, d'y être impliqués, tant les effets spéciaux sont criants de réalisme. "Captain Eo" est à la Science-Fiction ce que "Thriller" est au film d'Horreur. Le script reste quand même un peu simpliste — il ne faut pas oublier que l'attraction est surtout destinée aux enfants. Il s'agit de l'histoire d'un jeune homme, le Capitaine Eo, qui vient faire connaître la musique (celle de Jackson, bien sûr) à un peuple malheureux réduit en esclavage par une reine cruelle. On aurait apprécié une histoire plus élaborée, mais il faut admettre que "Captain Eo" est un film magique comme le laissait entendre la collaboration de Jackson et Lucas. Une fois encore, les scènes de danse sont merveilleuses (on reconnaît dans le casting des interprètes de "Chorus Line" et de "Cats") et le design général des décors et des costumes se révèle évidemment particulièrement soigné. Il faut aussi noter une qualité sonore étonnante qui conduit les responsables du parc à déconseiller le film aux personnes ayant les oreilles fragiles !

Fort de ce nouveau succès, Michael Jackson envoie Quincy Jones proposer l'affaire à Martin Scorsese qui vient de finir *La Couleur de l'argent*. Flatté, Scorsese écrit très vite un scénario qui enthousiasme Jackson. Bien plus adulte que celle de ses précédents clips, l'intrigue de "Bad" allie la dimension sociologique apportée par Scorsese à chacun de ses films à la philosophie naïve de Jackson. "L'histoire est inspirée par un fait divers new-yorkais", précise le réalisateur. "Deux jeunes Noirs ont été abattus par un flic qu'ils voulaient dévaliser. L'un d'eux était étudiant. Il faisait partie de ces garçons méritants qui obtiennent les quelques bourses d'études réservées aux minorités ethniques". Par souci d'authenticité, le film est tourné à Harlem. Scorsese prend la décision de filmer les scènes de dialogues en couleurs et les ballets en noir et blanc. Ce parti-pris renforce encore la dichotomie sensible entre les deux moitiés du clip. A l'instar de John Landis, Scorsese donne vraiment l'impression d'avoir fait son film dans la première partie du clip et d'avoir laissé la direction de la seconde moitié à Jackson. Malgré la superbe lumière de Michael Chapman (*Raging Bull*) et la maestria avec laquelle Scorsese détaille le numéro musical, "Bad" ne trouvera cependant à aucun instant le souffle de "Thriller".

Michael Jackson a visiblement beaucoup apprécié ses expériences dans le monde de l'audio-visuel. Il avoue d'ailleurs avec passion : "Quand on fait un film, on capture quelque chose d'éphémère et on arrête le temps. Faire un film est très excitant. C'est un gros travail d'équipe et c'est amusant, en même temps. J'ai très envie de m'y consacrer à l'avenir". Il ne reste plus qu'à découvrir Moonwalker pour savoir ce que nous réserve cet avenir cinématographique que Michael Jackson envisage avec tant d'enthousiasme.

Entretien avec Hoyt Yeatman

(superviseur des effets spéciaux)

Avec ses deux cents trucages, "Smooth Criminal" compte, en quarante-deux minutes, autant d'effets spéciaux que Rencontres du 3^e Type! Une somme de travail telle qu'il fallut faire appel aux compétences de centaines de personnes et à plusieurs compagnies...

Ainsi, c'est à la compagnie Wonderworks qu'échut la charge de fournir les maquettes de la voiture volante, du robot, de la navette spatiale et du canon géant de Mr Big, tandis que la société Cinnabar s'occupait plus particulièrement des nombreux effets spéciaux mécaniques requis sur le tournage, et qu'Eric J. Allard concevait le double robotique de Michael Jackson. Déjà responsable du charmant robot de *Short Circuit*, Allard s'installa ici aux commandes d'un réseau de 56 cerveaux-moteurs différents contrôlés par trois ordinateurs. Le tournage d'un seul plan de déplacement de l'androïde pouvait durer deux jours. Enfin, c'est à Hoyt Yeatman et sa compagnie Dreamquest que furent confiées la supervision de l'équipe dans son ensemble, la réalisation des effets spéciaux optiques et la mise en œuvre des multiples images composites qui donnent son look définitif au film.

robot-transformer argenté, entouré d'un champ de forces multifacettes et translucide. Le film comporte également de nombreux matte-paintings, notamment pour les scènes mettant en jeu Mr Big. Mr Big est le méchant du film. Il vit dans un complexe souterrain. Pour construire le décor de son antre, nous avons dû équiper nous-mêmes un gigantesque studio. Ce qui a coûté un million de dollars, à vue de nez. Mais pour agrandir encore cet espace, nous avons eu recours à des mattes.

Quand avez-vous entendu parler du projet pour la première fois ?

Il y a deux ans et demi, trois ans environ. J'avais déjà travaillé avec la Lucas Film et Michael sur *Captain Eo*. Notre compagnie, Dreamquest, s'est occupée des prises de vues de seconde équipe pour tout ce qui allait constituer les arrière-plans. Un travail très minutieux quand on songe que le film est tourné en 3-D. Lorsque le

tourné en direct. Son expérience sur *Superman* lui a appris à privilégier ceux-ci au détriment des effets visuels. Il se sent plus à l'aise ainsi. Voilà pourquoi les robots prévus étaient des marionnettes munies de câbles. Il fallait pouvoir les animer devant la caméra. Mais l'argument même du film changeait sans arrêt et devenait de plus en plus complexe. Le film actuel ne ressemble plus que de très loin à ce qui était prévu au départ. Nous n'avions pas plus tôt trouvé une solution à un problème qu'ils avaient déjà repensé la chose, revu le montage et modifié le visuel. Finalement, nous avons préparé des tests afin de montrer à Michael certains effets spéciaux visuels envisageables ainsi qu'un exemple d'animation de robot par télécommande. Il a été enthousiasmé.

Le robot a donc été complètement remodelé par Eric Allard de la compagnie All-Effects avec qui nous avions souvent travaillé. Allard est particulièrement doué pour tout ce qui touche à la robotique. Il a réutilisé les moteurs qui avaient été au départ construits par l'autre compagnie et a conçu un nouveau robot. Sur l'écran, on dirait qu'il a été généré par images de synthèse mais ce n'est pas le cas. Les images que vous voyez ont été obtenues à partir d'images composites mêlant le dessin d'animation aux prises de vues en direct. C'est très coloré et vraiment beau, esthétiquement parlant. On n'a encore jamais vu un robot pareil.

Combien y a-t-il dans le film de plans faisant appel à des images composites ?

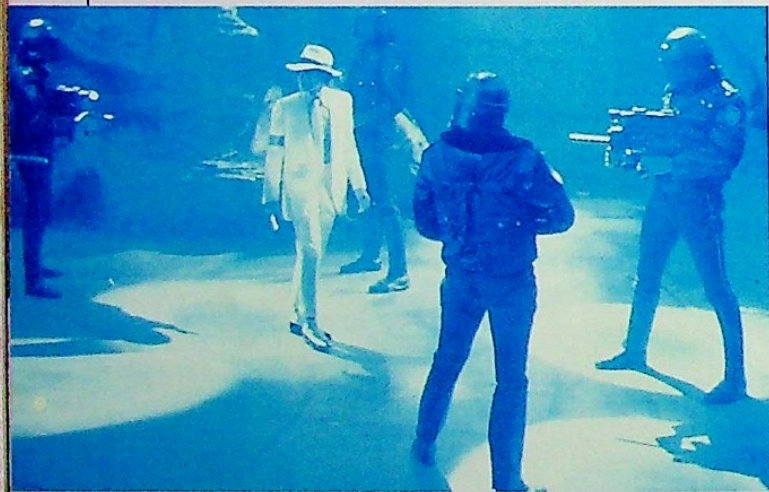
Une centaine environ avec, si l'on prend l'exemple du robot, quinze à vingt éléments différents par plan. Si l'on rajoute à ces éléments les mattes, les séparations et les contre-caches, on arrive à trente ou quarante pellicules différentes pour un même plan. Et aucun de ces plans ne dépasse les cinq secondes à l'écran.

Prenons un de ces plans d'images composites. Pouvez-vous nous décrire les étapes qui mènent à son aboutissement ?

Pour commencer, on va filmer l'arrière-plan de l'image, le décor dans lequel va se dérouler l'action. Si l'on prend comme exemple l'un des plans de combat entre le robot et Mr Big, on se retrouve

dans cet amphithéâtre rocheux dont je parlais précédemment. La caméra est asservie par ordinateur et va pouvoir, par la suite, répéter son mouvement à chaque étape de la fabrication du plan. Nous ramenons donc ce film à la Dreamquest. La seconde étape consiste à filmer le robot. Nous disposons donc d'un robot grandeur nature, de presque deux mètres, animé par une cinquantaine de moteurs électroniques. Chaque moteur commande un mouvement du bras, de la tête, etc... Comme le robot est argenté, il reflète très facilement la lumière : c'est en grande partie de ces prises de vues que dépendra le look du robot. Puis, nous remontons la pellicule et superposons quatre à cinq fois cette même image pour obtenir la densité lumineuse désirée.

Viennent ensuite deux prises de vues séparées qui constitueront l'atmosphère lumineuse d'ensemble du plan. D'abord, ce que nous appelons le "Neon Pass" : un éclairage d'ambiance aux néons, avec des fumées, sur un film à haute densité. Ça, c'est pour la lumière interne de l'image. Vient après l'"Underwater Kinetik Light Pass", qui répète la même opération mais sur une base d'éclairage



Un univers de SF et de BD imaginé par Michael Jackson.

En dernière minute, Michael Jackson allait toutefois appeler à la rescousse son complice de "Thriller", Rick Baker, pour retourner les plans clés de sa métamorphose en robot.

"Smooth Criminal" repose largement sur les effets spéciaux. Pour ce seul segment d'une quarantaine de minutes, on retrouve une soixantaine d'effets différents. Michael Jackson désirait un univers vraiment fantastique, de magie visuelle. Dans la séquence-clé, il se métamorphose en un

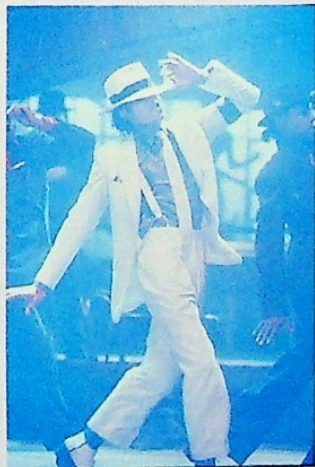
projet *Moonwalker* a vu le jour, une autre compagnie spécialisée, la Filmeffects, avait été pressentie, mais elle a abandonné. C'est ainsi qu'à deux ou trois semaines du début du tournage, on nous a demandé de prendre le relais d'urgence. Ce que nous avons fait. Mais la production a connu des évolutions successives qui ont rallongé le travail d'autant. La Dreamquest a commencé par jeter les premières bases de l'esthétique du film. Colin Chilvers a alors décidé que les effets spéciaux seraient essentiellement





ges aux spots cette fois. Nous avons donc désormais quatre éléments : l'action dans le décor, en "live" ; le robot sur fond noir ; l'ambiance lumineuse aux néons ; les effets d'éclairage aux spots. Nous devons maintenant tourner un cache pour le robot. Avec notre système, il est très difficile de filmer directement le robot sur fond bleu. Il faut donc utiliser un nouveau cache qui remplacera le fond noir par un bleu, ce qui permettra l'intégration du décor. Cette fois, nous éclairons le robot avec des lumières blanches et jaunes très vives. Il nous reste à intégrer ce robot dans un environnement qui le liera à l'action.

Pour pouvoir obtenir une perspective correcte dans les éléments d'animation à venir, nous tournons un nouvel élément appelé le "Stick Pass". Il s'agit d'animer dans un décor de simples baguettes jaunes ou rouges, six en tout, d'un mètre à un mètre cinquante de haut chacune. Ces baguettes déterminent l'enveloppe de l'animation et suivent les mouvements du robot. Ceci n'est qu'un plan de référence qui n'apparaîtra pas dans l'image définitive. Ici se conclut le tournage sur plateau ; nous pouvons désormais passer à l'animation proprement dite. Le



L'une des nombreuses (et insolites) transformations de Michael.

"Stick Pass" est amené à la "photo-roto", une machine qui agrandit chaque image du mouvement. À partir de là, nous allons pouvoir dessiner le champ de force cristallin qui entoure Michael.

Est-ce une technique qui s'apparente au "rotoscope" utilisé par Ralph Bakshi ?

Ça y ressemble, en effet. Mais



Bakshi l'utilisait pour calquer son animation sur des prises de vues réelles. Pour nous, ce procédé sert strictement comme référence aux animateurs, en matière de perspective et de mouvement. On sait ainsi comment chaque élément évolue dans l'espace et surtout en profondeur. Les effets du champ de force sont donc dessinés par un moyen traditionnel d'animation graphique. De nouveau, on filme

"L'équipe d'effets spéciaux a été formidable. Nous avons réalisé une première en ce domaine" (Colin Chilvers).

cette animation en remontant à chaque fois notre film. Nous surimpressionnons l'image une douzaine de fois.

Pour placer le robot-Michael à l'intérieur du champ de force, il nous faut employer ce que nous appelons la technique du "Clam Shell" (littéralement, "la coquille"). Parce qu'en fait, il nous faut deux parties d'images. Il y a une partie du champ de force qui se trouve derrière Michael, à l'arrière-plan, et l'autre devant lui. Ce qui nous amène à créer deux éléments de film à partir de ces animations. Chacun sur la base d'une surimpression de douze passages environ.

Maintenant, dans cette scène, Michael est armé d'un lance-fusées et de ce que nous appelons son pistolet "pan-pan". Il nous faut donc faire une nouvelle fois appel aux animateurs pour dessiner les effets de fusée décollant d'une part, et les "pan-pan" lumineux du pistolet. Pour chacun de ces éléments, on superpose de deux à quatre fois l'image.



Mais ce n'est pas tout. Les hommes de main de Mr Big ripostent. Ils sont armés de mitraillettes traditionnelles ainsi que de lasers, entraînant des impacts sur le champ de force de Michael. Suivant le même principe, on tourne de nouveaux éléments en animation.

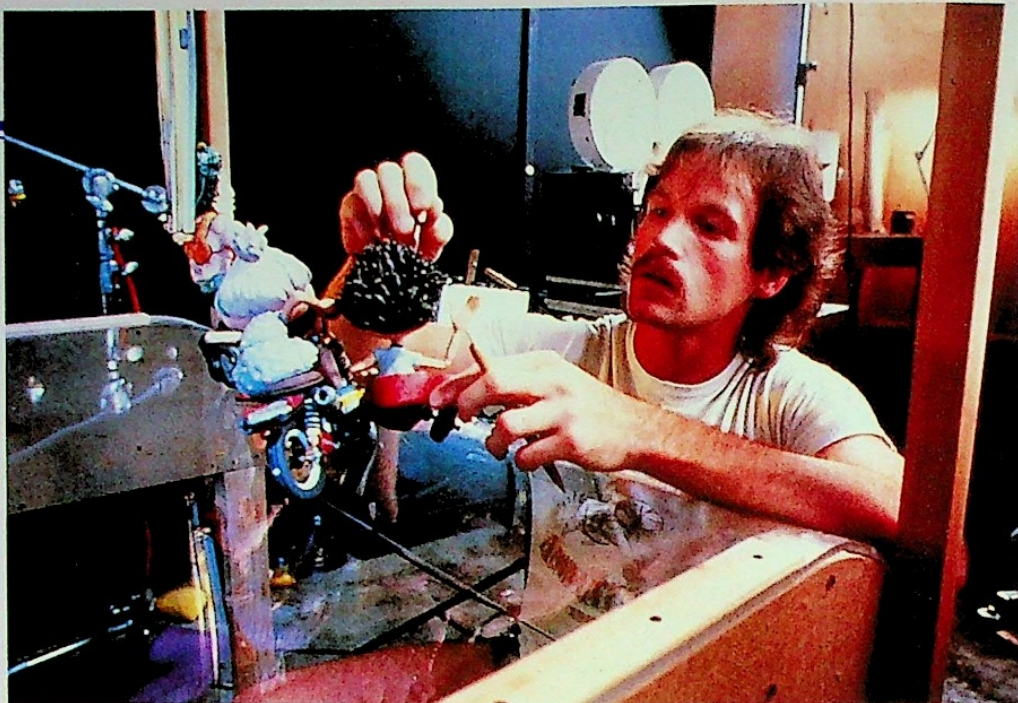
De plus, il y a des nuages au-dessus de la tête de Michael, un peu comme ceux de *Rencontres du troisième type*. Ici, nous faisons appel à l'utilisation classique du "réservoir à nuages". Mais nous devons générer différents caches et contre-caches pour insérer les nuages dans notre image. Enfin, il ne nous reste plus qu'à assembler nos images à l'aide du fond bleu, et dans le bon ordre. On place le décor, puis les cristaux du champ de force, Michael vient devant les cristaux, de nouveau, on referme le champ devant Michael, etc... Ce n'est là qu'un résumé succinct des opérations successives qui nous conduisent à un plan typique faisant trois à quatre secondes à l'écran. En fait, c'est un peu comme de la musique : on enregistre chaque instrument sur une piste séparée et ensuite, on a toute liberté d'opérer un mixage à volonté. Ici, on va pouvoir contrôler en fin de processus l'harmonie des couleurs et les densités lumineuses.

Et cela prend combien de temps ?

Un temps fou ! (Rires). C'est aussi long qu'une animation traditionnelle à la Walt Disney. Cela exige beaucoup de minutie. Le résultat est magnifique. Vraiment très réaliste ! Mais ces choses-là sont plus faciles à expliquer qu'à faire (Rires).

Vous avez travaillé sous la direction de Colin Chilvers...

Colin était principalement responsable des scènes d'action "live". Pour les effets spéciaux visuels, j'étais plus ou moins chargé de la supervision. Ce qui ne veut pas dire que ne n'ai pas mis la main à la pâte ! (Rires). Je dirais que le mérite des effets spéciaux revient à Bob Szifo, qui était responsable des mattes, à Jack Berks, responsable du département animation, à Don Dow et Scott Beattie qui effectuèrent les prises de vues du robot, au responsable du département optique ainsi qu'à Dave McCue qui effectua la majeure partie des travaux optiques. Ces effets spéciaux sont donc le fruit d'un excellent travail d'équipe, bien plus que le fait d'un réalisateur.



La Claymation est une technique d'animation révolutionnaire qui consiste à faire manipuler par un animateur une sculpture d'argile en 3 dimensions, image par image.

riottes, les prises de vues sous-marines... Nous avons dû faire quatre-vingts plans sur ce film. Nous avons également travaillé dans la foulée sur *Nightmare on Elm Street 4*, *Big Business* avec Bette Midler, *Phantasm II* et *The Blob*.

Comment la Dreamquest se situe-t-elle sur le marché des effets spéciaux face aux autres compagnies ?

L'I.L.M. de Lucas Films est évidemment la première compagnie spécialisée dans les effets spéciaux sur le marché américain. Nos autres concurrents sont les

Je dois également rendre hommage à Rick Baker qui s'est chargé de la métamorphose de Michael en robot. Vers la fin des prises de vues, il a été vainement tenté de filmer une transformation en direct. Michael avait des angles métalliques sur sa tête, c'était très laid. Michael s'est donc tourné vers Rick Baker qui avait fait un excellent travail sur *"Thriller"*. Nous avons travaillé ensemble avec Rick pour concevoir une nouvelle approche du problème. Nous avons effectué ses travaux photographiques, ses prises de vues.

Michael Jackson est-il beaucoup intervenu dans votre travail ?

Michael était toujours très occupé. Il allait par monts et par vaux. Il a suivi attentivement la mise au point du concept de départ mais, dès qu'il a donné son accord sur l'esthétique générale, c'est Colin Chilvers qui fut essentiellement responsable des séquences "live" et de l'ensemble du film. C'est lui par exemple, qui commandait les plans de raccord. En ce qui nous concerne, nous avons surtout travaillé en contact direct avec Michael puisque lorsque nous avons commencé notre travail effectif, 90 % des scènes "live"

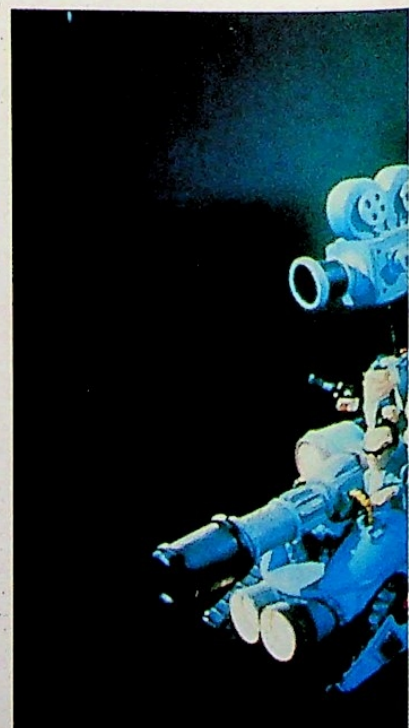
avaient été tournées. C'est Michael qui faisait les corrections finales et qui donnait ou non son feu vert.

Avez-vous eu à intégrer des effets spéciaux visuels au sein des séquences chorégraphiques ?

Très peu, heureusement. Personnellement, je considère que les scènes de danse restent les moments les plus forts du film. Il n'y a, je crois, que trois ou quatre séquences d'effets spéciaux dans les passages dansés, mais ils étaient conçus de façon à ne pas être trop compliqués à faire. Il est souvent très difficile de combiner la chorégraphie et les effets spéciaux. C'est pour cela que nous avons décidé que les scènes dansées seraient vraiment dansées.

Avez-vous travaillé sur d'autres films durant le tournage de Moonwalker ?

Oui, et notamment sur *The Abyss* de James Cameron. C'est un film monumental. Nous avons réalisé près de 60 % des effets spéciaux. La Dreamquest a travaillé sur ce projet conjointement avec la firme Island spécialisée dans l'animation assistée par ordinateur. Mais c'est nous qui avons réalisé tous les modèles réduits, les ma-



compagnies de John Dykstra et de Richard Endlund. Mais nous grossissons très vite. Je dirais que nous occupons aujourd'hui la troisième, voire la seconde place sur ce marché. Nous avons très bien travaillé ces dernières années. Voici un an, nous avons pris possession de nos nouveaux locaux, 4.000 m² environ. C'est un bâtiment entier, avec des studios hauts de plafond. Nous avons acheté, il y a deux ans, deux VistaVision, qui nous permettent de tourner sur des images à huit perforations. Cela réduit considérablement la perte de grain lors des compositions d'images. Nous avons un département "films publicitaires" très important. C'est à lui que nous devons d'avoir si

bien réussi financièrement. Cela nous a permis d'investir dans un matériel onéreux de composition électronique à partir d'éléments de film. Nous expérimentons donc en permanence de nouvelles technologies. Le revers de la médaille, c'est que nous ne pouvons pas, avec tous ces films publicitaires, garder notre porte ouverte à tous les longs métrages qui réclament nos services.

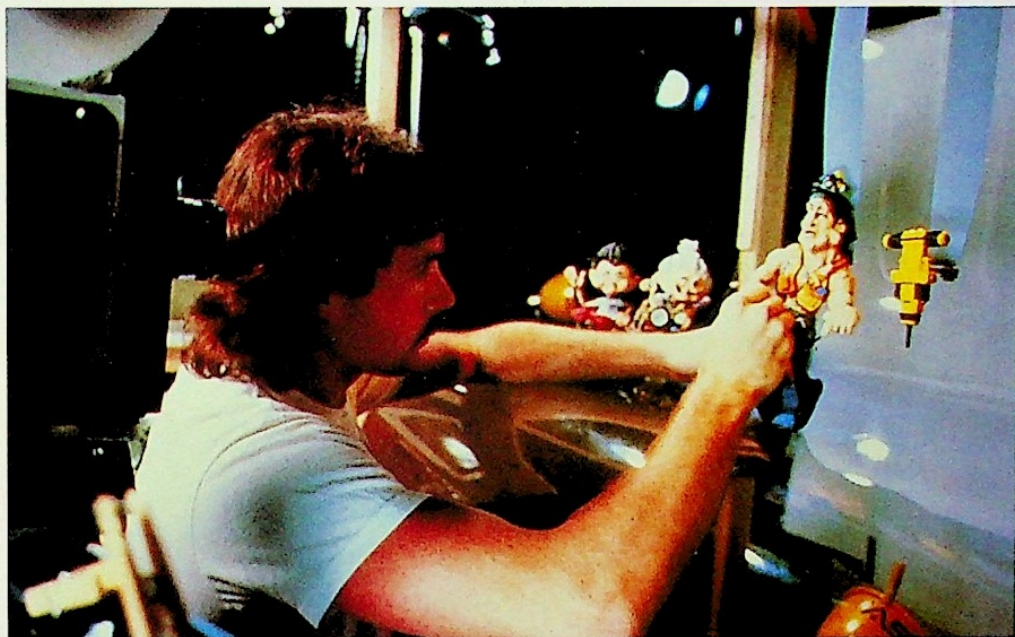
Vous-même, comment êtes-vous venu à ce métier et comment est née Dreamquest ?

J'ai toujours été passionné de cinéma. A dix ans déjà, je faisais de l'animation image par image de petites figurines. Je suis ensuite allé à l'UCLA et j'ai obtenu mon



diplôme en 1977, dans le département animation, cinéma et télévision.

J'ai tout de suite eu la chance d'être pris dans l'équipe de Douglas Trumbull. Avec lui, j'ai travaillé comme caméraman sur *Rencontres du troisième type* et *Star Trek I*. J'ai beaucoup appris à son contact. C'était un endroit formidable pour une première expérience. J'ai ensuite travaillé au département effets spéciaux de



L'un des 35 techniciens.

l'Universal. Nous avions à nous occuper de séries télévisées comme *Galactica* ou *Buck Rogers*. J'avais donc quatre ou cinq ans d'expérience professionnelle derrière moi lorsque j'ai fondé ma compagnie.

Comment cela s'est-il passé au départ ?

Vous ne me croirez peut-être pas mais nous avons démarré dans un garage grand comme deux voitures et demi ! (Rires). Ça fait environ huit ans maintenant. Nous étions quatre ou cinq à l'époque, et nous avions envie de nous amuser. Nous sommes restés dans ce garage pendant un an peut-être, puis nous nous sommes dits que ce ne serait pas une mauvaise idée de fonder un véritable studio d'effets spéciaux. Nous avons donc acquis un petit atelier à Culver City où nous sommes restés quatre à cinq ans. De 450 mètres carrés, nous sommes ensuite passés à 700 mètres carrés répartis en trois bâtiments. C'était une période dingue. Nous avons donc décidé de tout réunir de nouveau en

un lieu unique, ce qui s'est fait en janvier dernier. De quelques personnes au départ, nous sommes arrivés à 120 maintenant !

Diriez-vous que Moonwalker est votre film le plus difficile à ce jour ?

Non. Sur le plan technique, il a posé des problèmes somme toute assez courants. C'est sur le plan relationnel que ce film s'est montré particulièrement. Nos rapports avec Michael Jackson étaient excellents mais c'est quelqu'un d'extrêmement exigeant. Il est très intelligent, c'est vraiment un homme formidable, mais il est toujours difficile de travailler sur un projet dominé créativement par une seule personne. En fait, nous travaillions pour Michael alors que nous recevions nos instructions du metteur en scène. La raison principale de la lenteur du travail sur ce film venait de là. Nous devions d'abord recevoir l'aval de Colin, puis celui de Michael. Cela n'a rien de péjoratif pour qui que ce soit : c'était seulement très contraignant.

Ceci mis à part, le film posait quantité de défis que nous avons été heureux de relever. Nous avons investi beaucoup de nous-mêmes dans sa conception et nous nous estimons satisfaits d'avoir pu développer certaines idées qui nous avaient séduits à la base dans le projet. C'est l'un des rares films où nous ayons pu amener autant de créativité au niveau du design, de l'esthétique et dans la conception même des effets spéciaux. C'est ce qu'il y a de plus gratifiant.

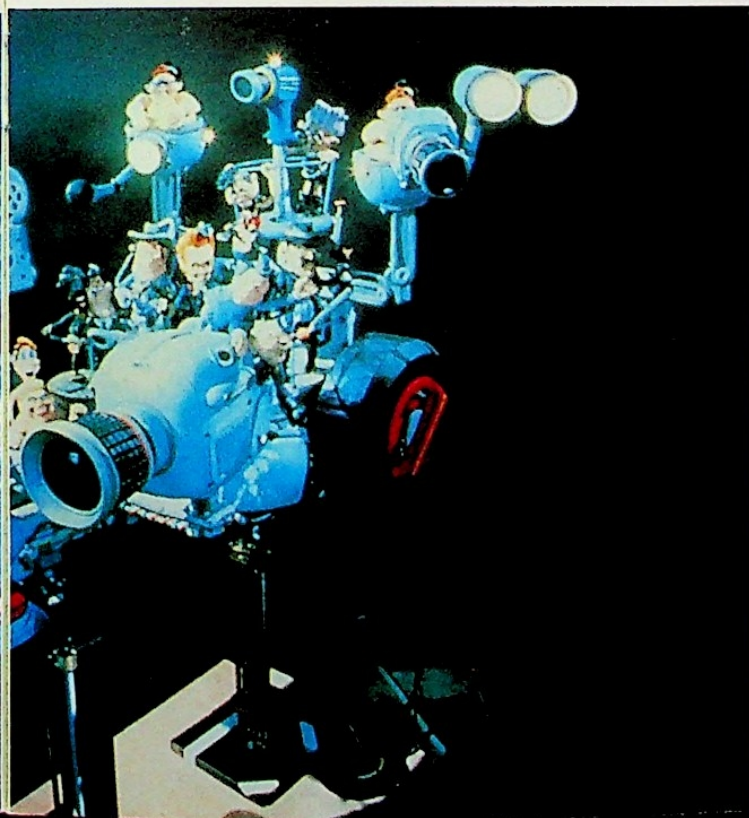
Etes-vous satisfait du résultat ?

Dans l'ensemble, oui. Le film a subi un grand nombre de modifications au cours de son évolution et nous avons parfois été inquiets sur ce qu'il allait devenir. En fait, il n'y avait pas vraiment d'idées arrêtées au départ : il n'y avait que la musique. La musique était notre seul vrai concept de base. Il fallait rentrer dedans et dès lors tout restait à imaginer. La musique évolue et le film devait suivre cette progression. C'était une façon de procéder différente de celle à laquelle nous sommes habitués. En fin de compte, tout s'est assez bien passé.

Combien de temps avez-vous travaillé sur ce film ?

Une année environ. Disons que pendant les neuf premiers mois, nous avons travaillé intensément sur cet unique projet. Au cours des trois derniers mois, nous avons procédé aux finitions, aux travaux de détail. C'est alors que nous avons pu nous consacrer parallèlement à des films comme *Nightmare 4*, *The Blob*, *Big Business*... Les effets de *Moonwalker* en étaient à l'étape du laboratoire. Nous pouvions donc recommencer à utiliser le bâtiment.

Propos recueillis par
Claude Scasso.



Entretien avec Rick Baker

Responsable de la scène de transformation de Michael Jackson en robot géant

Comment êtes-vous venu sur le projet ?

En fait, Michael Jackson m'avait déjà appelé à ce sujet il y a plus de deux ans et demi, mais j'avais beaucoup de travail à l'époque et je n'avais pas pu accepter. Alors, il a pris une autre équipe qui a collaboré avec lui durant deux années. Peu à peu, les idées qui entouraient le film ont évolué. Le temps a passé et récemment, Michael m'a retéléphoné. Il avait des problèmes avec un effet particulier et réclamait mon assistance.

Il s'agissait de la séquence de transformation.

C'est cela, Michael doit se transformer à vue en robot. Il n'était pas satisfait du résultat obtenu par son équipe du moment. J'ai visionné la scène et j'en ai déduit que le concept initial de cette métamorphose n'était pas bon. J'ai donc proposé à Michael de reprendre l'idée de cette transformation à la base. La seule contrainte imposée était que la transformation s'effectue en un seul plan, partant du visage normal de Michael à l'allure définitive du robot.

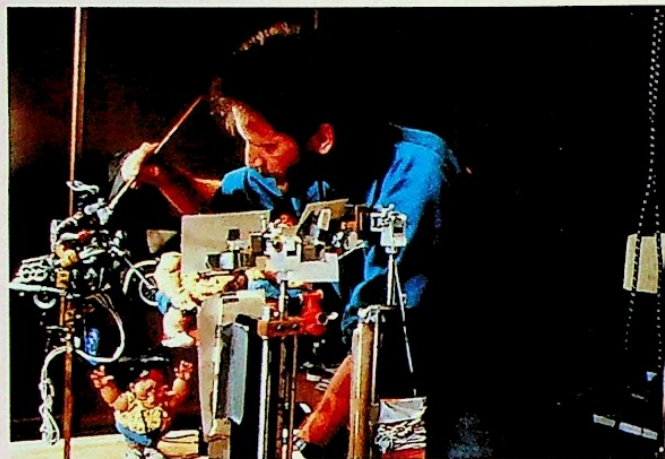
Nous avons donc fait une série de cinq têtes qu'Eric Allard a animées par ordinateur, ainsi qu'une réplique du corps de Michael en fibre de verre. Nous pouvions donc alterner ces têtes sur le corps, et ainsi, passer par fondu enchaîné d'une tête à l'autre. La scène est à mon avis très spectaculaire. Michael se transforme graduellement, sa peau devient argentée, son visage éclate en plusieurs morceaux qui se réassemblent pour prendre cet aspect robotique. Nous avons travaillé cinq mois sur cet effet : le résultat dure quelques secondes à l'écran.

Est-ce une transformation proche de celle de Terminator ?

Un peu, sauf qu'il s'agit d'un robot extrêmement séduisant. Il ressemble encore à Michael, dont il conserve le charme, même si les angles de son visage sont plus marqués, plus aigus. C'est réellement un double mécanique de Michael. La métamorphose garde une atmosphère magique, féérique. Le concept original, tel que j'ai pu le visionner, avait tendance à virer au grotesque, avec un visage qui fondait, se découpait en lambeaux pour révéler le robot. Pour ce genre de film, il fallait plus de magie. A présent, Michael met ses mains devant ses yeux. Quand il les rabaisse, il commence à changer de couleur. Ses cheveux se transforment en argent massif et il éclate en morceaux.

Mon seul regret est qu'à l'origine,

tout était fait en un seul plan. Mais au montage, ils ont alterné des plans de coupe montrant les réactions de l'entourage de Michael. Si nous avions été prévenus de ce montage, les choses auraient été bien plus simples pour nous. Et la production aurait économisé beaucoup d'argent. (Rires)



Sculpture et animation électronique : quand l'art et la technique se rejoignent.

N'a-t-il pas été trop difficile de créer une sculpture ressemblant à Michael Jackson ?

Il est toujours très difficile de faire un masque ressemblant à un visage que tout le monde connaît. Michael a dans sa maison de nombreuses reproductions en cire qui lui ont été envoyées par ses fans. Aucune ne lui ressemble réellement. Je crois, sans aucune modestie, que notre sculpture est de loin la meilleure qui ait jamais été faite de Michael. (1)

La légende veut que Michael Jackson soit très concerné par son physique. N'était-il pas trop dur de lui faire accepter l'étape du moulage ?

Cette légende est vraie jusqu'à un certain point. Michael aimait en fait beaucoup l'idée de se faire faire une empreinte. Nous avions déjà eu une expérience analogue sur "Thriller". Il a donc appris avec le temps à me faire confiance. Il se sent en sécurité entre mes mains (Rires).

Parlez-nous un peu de "Thriller"...

C'était un travail très amusant à faire. Le grand challenge était de pouvoir aller très vite. J'ai reçu un appel de Michael à peine trois

semaines avant le début du tournage. Il a fallu faire un travail fou, créer de nombreux maquillages sans savoir sur quels visages ils allaient s'adapter... Mais on a pris

énormément de plaisir. Et puis, c'était pour nous l'occasion de voir Michael danser sous nos yeux. Le rêve ! Nous avons également réutilisé des masques de nos films précédents, légèrement modifiés. C'était une magie née d'un mélange de mille et une choses.

Avez-vous noté une évolution de personnalité chez Michael Jackson entre "Thriller" et Moonwalker ?



Les mains magiques des créateurs de figurines en argile.

(1) : On peut actuellement admirer une réplique particulièrement ratée de Michael Jackson... au Musée Grévin à Paris (N.d.T.)



Jerry Kramer (co-réalisateur et co-producteur de "Moonwalker"), Michael et l'un de ses animaux favoris.

C'est toujours quelqu'un de très gentil, ce qui est, admettons-le, le plus important. Je l'aime vraiment beaucoup. Aussi bizarre que cela puisse paraître, le trait dominant de sa personnalité, c'est la timidité. Pour ce qui est des changements, disons que lors de notre première rencontre, à l'époque de "Thriller", Michael s'était déplacé jusqu'à mon atelier.

Sur *Moonwalker*, il m'a fallu un certain temps avant d'arriver à être seul avec lui. Et encore un moment avant de pouvoir discuter de ce que nous allions faire. Il est de plus en plus occupé. Mais il est resté aussi timide (Rires). Pendant que je travaillais sur *Moonwalker*, un de mes assistants m'a apporté la cassette d'un show spécial que la télévision venait de diffuser sur Michael Jackson. Il m'a dit : "Regarde ça. Tu ne croiras jamais que ce type sur l'écran est

le même Michael Jackson que celui qu'on connaît." Et c'était incroyable. Ce garçon timide prend soudain un tel charisme à l'image !

"Sur Moonwalker, il m'a fallu un certain temps temps avant d'arriver à être seul avec Michael Jackson !"

Quels ont été vos rapports avec Colin Chilvers ?

Pour être honnête, nos rencontres furent brèves. Très brèves. A mon arrivée, on a discuté ensemble de mes idées de base. Puis il est parti travailler au Canada sur un autre

projet. Il était donc absent quand nous avons retourné la séquence de la transformation. Michael m'a déclaré : "Je veux que tu réalises cet effet à ton idée et je sais que tu le feras bien. Fais-le exactement comme tu veux." Colin, lui, n'était pas là.

Avez-vous suivi le travail accompli par Dreamquest ?

Les pauvres ! (Rires). Nous étions entièrement les maîtres d'œuvre de la transformation. Et je pense que nous avons donné du fil à retordre aux gens de Dreamquest. A ce stade du tournage, nous comprenions mieux qu'eux la façon dont il fallait réaliser la scène. Ils ont programmé les ordinateurs asservissant la caméra et le mannequin animé mais nous n'étions jamais satisfaits de leur travail. Alors nous les obligeons constam-

ment à changer leurs programmes. Ce qu'ils n'appréciaient pas du tout, loin s'en faut. Mais nous étions sûrs d'avoir raison. Nous savions exactement comment la scène devait être conçue pour fonctionner à l'écran. Ils ont donc travaillé avec nous bien plus intimement qu'ils ne l'auraient désiré. Et ils ont plus ou moins fait ce que nous voulions. Ce qui n'enlève rien à la qualité du reste de leur travail sur le film.

Au générique, vous êtes crédité en même temps que Matt Rose. Qui est-ce ?

Un génie ! Matt a vingt-deux ans et c'est un sculpteur fantastique. C'est lui qui a réalisé toutes les sculptures sur ce projet. Si j'en avais le pouvoir, je lui donnerais un Oscar pour son travail. C'est du très beau boulot.

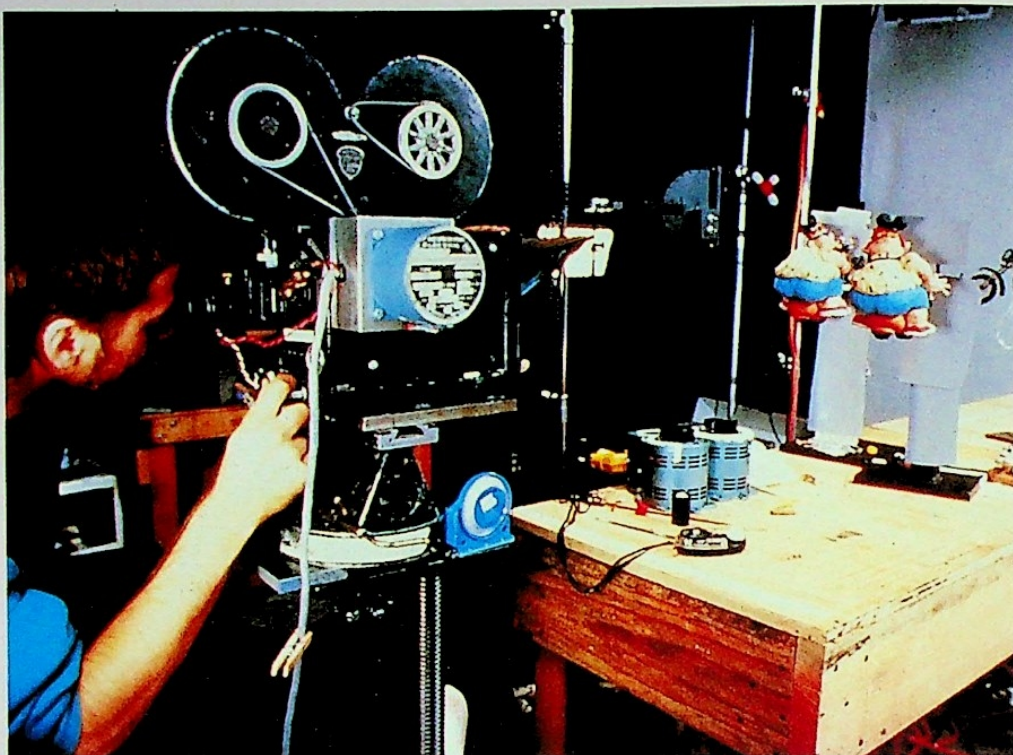


Comment l'avez-vous découvert ?

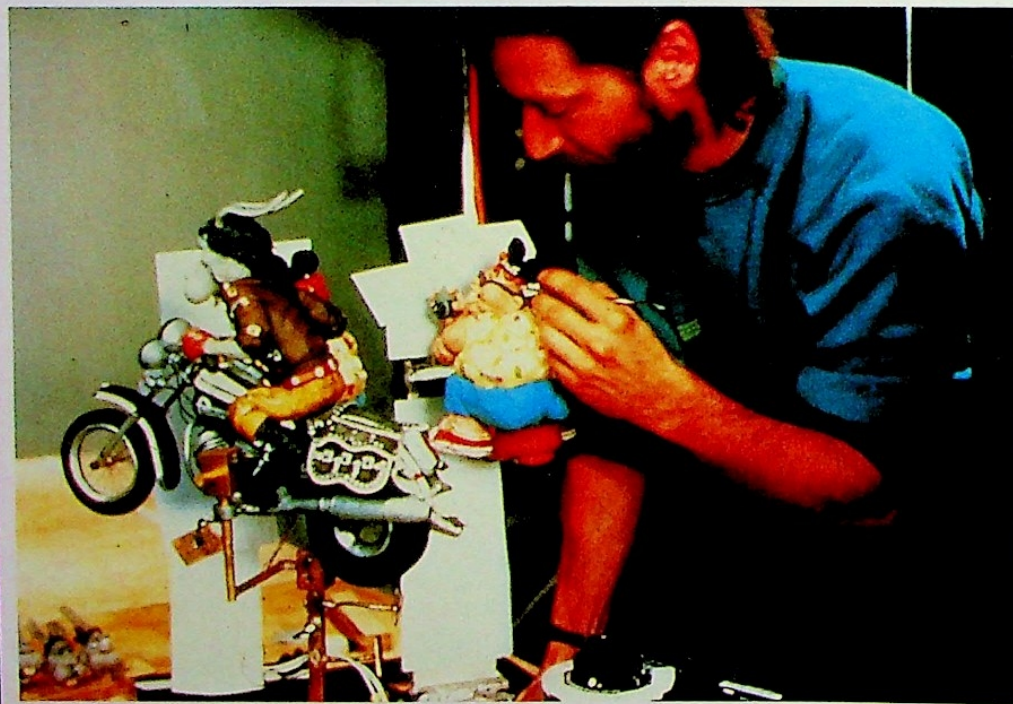
Cela fait partie de tous ces dossiers que je reçois à mon studio, avec des port-folios. Des jeunes qui veulent réussir. Matt m'a montré des travaux remarquables et je l'ai engagé. Pour ma part, je suis persuadé qu'il deviendra rapidement une légende dans l'univers des effets spéciaux.

Vous voulez dire qu'il est possible d'entrer dans votre équipe sur simple présentation d'un dossier ?

Oui, bien sûr. On a toujours besoin de nouveaux talents. J'ai beaucoup de mal à envisager à quel point cette profession a évolué. Quand j'ai débuté dans mon garage, nous étions à peine une



Dans les effets Claymation (inventés par Will Vinton), l'action...



...est mise en place, éclairée et cadrée selon les méthodes d'un film traditionnel.

poignée d'amis. Je parle de l'époque pas si éloignée du *Loup-Garou de Londres*. On faisait des effets en se disant : "Ce n'est pas possible. Les gens vont éclater de rire en voyant ça." Puis mon équipe s'est agrandie. Encore, et encore. Maintenant, si des gens veulent faire ce métier, qu'ils travaillent dur et ont du talent, je suis certain qu'il peuvent percer. Mon équipe compte aujourd'hui soixante personnes.

Vous faites partie de cette génération qui a fait la gloire des effets spéciaux.

Dick Smith reste notre maître. Il est encore aujourd'hui mon idole. (Rires). Si ce n'était pour lui, pour la qualité et la sensibilité de son travail, aucun d'entre nous ne ferait ce métier. Il a apporté plus que n'importe qui à l'évolution de cet art. Pas seulement grâce à ses qualités, mais aussi parce qu'il a

accepté de partager ses informations, ses secrets. Il a été plus aidant que qui que ce soit.

Quelle a été l'évolution des effets spéciaux de maquillage entre vos débuts et maintenant ?

Plus que les matériaux et les procédés, ce qui a changé, c'est l'attitude des producteurs. Ils ont fini par se rendre compte que si l'on dépense de l'argent sur ce type

d'effets, on obtient des résultats spectaculaires qui mèneront les gens vers les salles de cinéma. J'ai fait mes premières armes à l'époque où seuls les films d'horreur à petit budget faisaient appel à nous. On nous donnait 1.000 dollars et deux semaines de travail pour faire un monstre. Avec de telles contraintes, il est impossible d'offrir quoi que ce soit de spectaculaire. Mais grâce à des films comme *l'Exorciste*, *La Guerre des étoiles*, aux productions à gros budget qui ont remporté d'énormes succès, les producteurs ont accepté de lâcher plus d'argent. Et de laisser à des gens comme Dick Smith, Rob Bottin et moi-même l'opportunité de perfectionner leurs travaux à un niveau créatif qu'il nous était impossible d'atteindre auparavant. Avec un million de dollars et une année devant nous, on peut réellement faire quelque chose.

Ne pensez-vous pas, en retour, que trop de films ont tendance à n'être basés que sur les effets spéciaux ?

Oui. Je suis entièrement d'accord. Je me sens très concerné par cette sursaturation d'effets spéciaux. Trop de films ont d'excellents effets spéciaux mais aucune histoire. Personnellement, je crois que cela pourrait tuer la profession, or c'est mon gagne-pain et je m'y accroche (Rires). J'aime créer des personnages fantastiques mais lorsqu'ils sont utilisés pour un réel scénario.

Votre grande spécialité reste le costume de singe...

(Rires). Je dis toujours que j'en ai assez de faire des singes mais je continue tout de même. Je viens

de terminer *Gorillas in the Mist* pour Michael Apter où j'ai définitivement fait mon plus beau travail en la matière. Je ne vois vraiment pas comment je pourrais un jour atteindre une plus grande perfection. C'est par exemple, bien mieux que mon travail sur *Max, mon amour*. Pour rendre crédibles les costumes de gorilles, on est généralement obligés d'alterner les plans de faux primates avec des prises de vues réelles.

"L'idéal serait que je puisse toujours réaliser les scènes spécifiques faisant appel à mes effets, comme ce fut le cas pour Moonwalker"

C'est le seul moyen. Ainsi, on jongle avec les compromis. Et il subsistait des problèmes comme, par exemple, le fait de devoir mettre des lentilles de contact aux acteurs. Il est impossible d'obtenir un regard réaliste avec des lentilles. Sur *Gorillas in the Mist*, on ne pouvait absolument pas faire de l'anthropomorphisme comme dans *Greystoke* ou *Harry et les Henderons*. Ici, nous parlions de vrais gorilles à l'état naturel. Sauvages. J'ai donc créé des gorilles entièrement animés par radio-contrôle. Ce ne sont plus de simples costumes portés par des acteurs. La télécommande nous permettait notamment d'avoir des mouvements d'yeux plus subtils, plus vivants. A chaque film, mes costumes de gorille ont été plus beaux. Ceux de *Gorillas in the Mist* sont le fruit de vingt ans de recherche en la matière.

Arrivé à ce stade de perfection, pourquoi ne pas utiliser de vrais animaux comme l'a fait Jean-Jacques Annaud pour L'Ours ?



Les plus grands techniciens pour un maître d'oeuvre : Michael Jackson !



Michael Jackson ou l'implantation totale.

C'est vrai, ils ont obtenu des plans spectaculaires. Mais leurs ours étaient entraînés, ce n'étaient pas des gorilles sauvages. Nous ne pouvions pas dire à nos gorilles ce qu'ils devaient faire. L'un de nos

problèmes principaux était d'avoir à tourner de façon graphique des meurtres brutaux. Quand on utilise de vrais animaux, on ne peut pas faire ce qu'on veut. Je n'ai rien contre l'utilisation de vrais animaux à condition que l'on n'abuse pas de leur nature, qu'on ne les transforme pas en bêtes de cirque. Ce qui est forcément le cas des animaux dressés.

Avez-vous collaboré à d'autres films récemment ?

Entre *Moonwalker* et *Gorillas*... j'ai fait des maquillages d'Eddie Murphy pour *Un Roi à New York*. Je suis vraiment très satisfait de son visage en juif blanc. On m'avait dit qu'il était très difficile de travailler avec Eddie mais j'ai été surpris. Il est très professionnel et coopératif. En plus, il prenait un grand plaisir à chaque nouvelle étape du maquillage. Ça l'amusait follement. Actuellement, je suis sur un autre projet mais je n'ai absolument pas le droit de vous en parler. C'est probablement le travail le plus important que j'aie jamais eu à faire. Disons seulement que j'ai à créer un très grand nombre de personnages. Je n'en ai jamais fait

autant. Le film devrait être terminé pour 1990.

N'aimeriez-vous pas passer un jour à la réalisation comme certains de vos confrères ?

J'ai toujours dit que je ne voulais pas réaliser. Parce que j'ai suffisamment de maux de tête comme ça et que je ne veux pas en plus me taper les migraines du réalisateur (Rires). Je ne me vois pas en train de diriger une équipe, avoir cent personnes venant me poser des questions. Alors bien sûr, il est parfois frustrant de voir un metteur en scène diriger vos effets, utiliser tel ou tel objectif, alors que moi, je sais qu'il a tort. L'idéal serait que je puisse toujours réaliser les scènes spécifiques faisant appel à mes effets. Comme je l'ai fait sur *Moonwalker*. Mais je n'ai pas le désir de faire un film. Par ailleurs, je crois que l'un de mes grands problèmes à l'égard de la réalisation, c'est que je suis trop perfectionniste dans mon travail. Si je réussis si bien mes effets spéciaux, c'est que déjà, étant enfant, ma vie s'orientait dans cette direction. Je regardais les films en songeant aux effets spéciaux. Je me moquais de la façon dont l'œuvre était réalisée, ou dont l'intrigue avançait. Je crois que j'ai passé environ les deux-tiers de ma vie à me consacrer à ça et à me perfectionner sans cesse. Alors, si maintenant je décidais de réaliser, je ne saurais pas faire de compromis. Je risquerais de surutiliser les effets spéciaux et d'oublier l'histoire.

Quel est l'effet le plus difficile que vous ayez eu à réaliser à ce jour ?

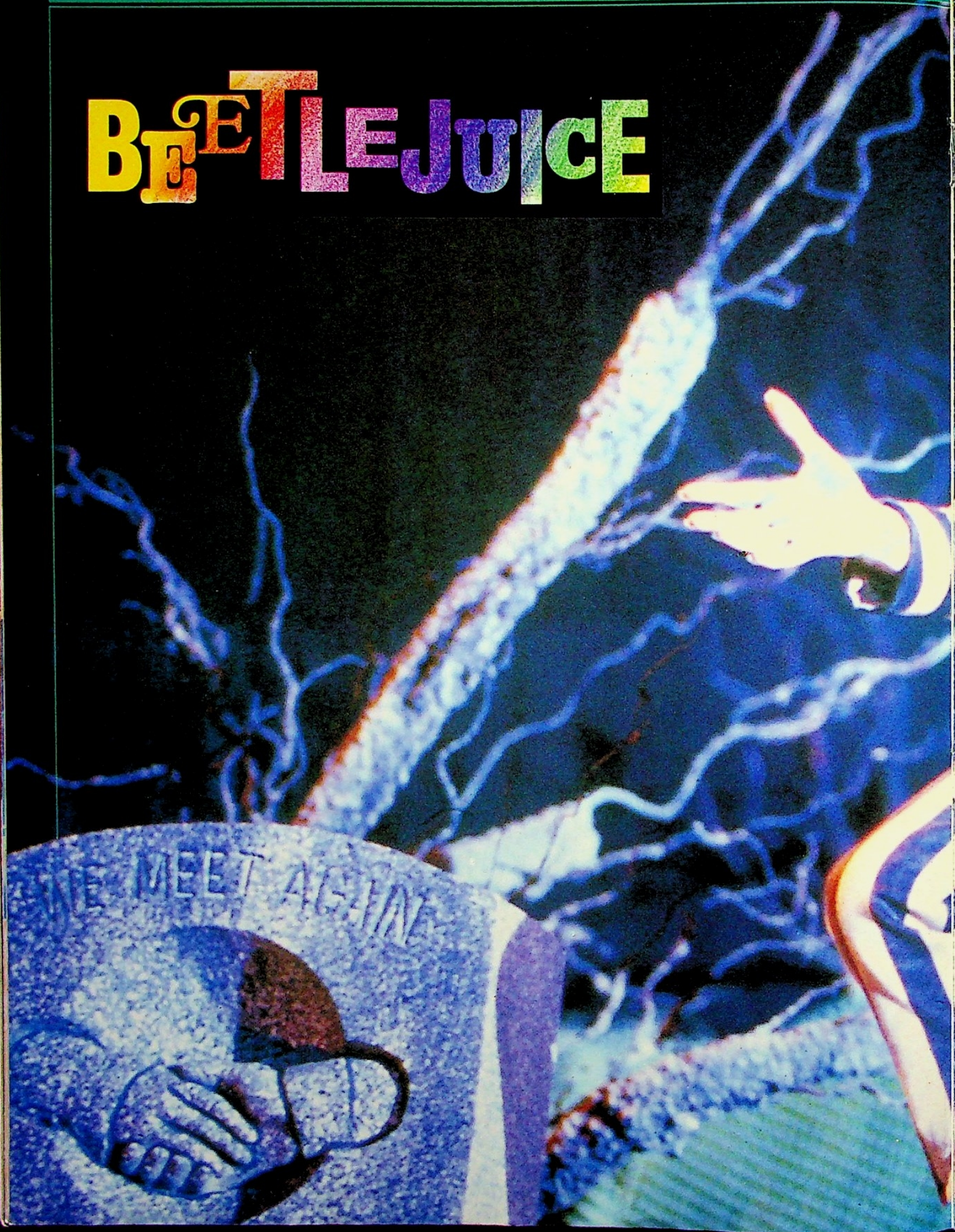
Le dernier sur lequel je suis en train de travailler ! (Rires). Chaque effet est un nouveau challenge. Le plus difficile, c'est de le terminer dans les temps, pour le budget imparti. Et de faire à chaque fois mieux. A l'époque du *Loup-Garou de Londres*, je croyais avoir atteint le stade ultime de la difficulté. Mais comparé à *Gorillas in the Mist*, c'était un jeu d'enfant. Revenez me voir dans deux ans et je vous dirai que le projet sur lequel je suis en train de travailler était le plus difficile. (Rires).

Pensez-vous que de nouvelles évolutions technologiques viendront changer vos méthodes de travail ?

Je suis même sûr que cela évoluera. Pas nécessairement parce que l'on va découvrir un nouveau matériau qui fera son apparition sur le marché. Je crois que c'est plus du côté de l'assistance par radio-commande et par l'intégration progressive de l'informatique et de la robotique que les choses vont se transformer. Je suis persuadé que l'on fera encore et toujours des effets spéciaux inédits, jamais vus auparavant. □

Propos recueillis et traduits par Claude Scasso.

BEE TLE JUICE





BEETLEJUICE

par Caroline Vié.

**Lorsqu'Adam et Barbara Maitland découvrent qu'ils sont morts dans un accident, cela leur cause un choc. Pourtant, leur décès n'a pas changé grand-chose à leurs habitudes : Barbara continue à prendre soin de sa maison pendant qu'Adam figole une maquette très précise de leur village. La mort ne serait certes pas un mauvais parti si leur superbe habitation n'était revendue à un horrible couple de snobinards, les Deetz, qui massacrent la décoration de Barbara et la remplacent par des preuves indéniables de leur mauvais goût. Pour les Maitland, ce genre de conduite est impardonnable : il leur faut absolument se débarrasser de ces gens-là. Impuissants à terroriser les intrus, Adam et Barbara emploient alors les grands moyens : ils font appel à un "chasseur de vivants", un "bio-exorciste", le délirant et véné-
neux Beetlejuice...**

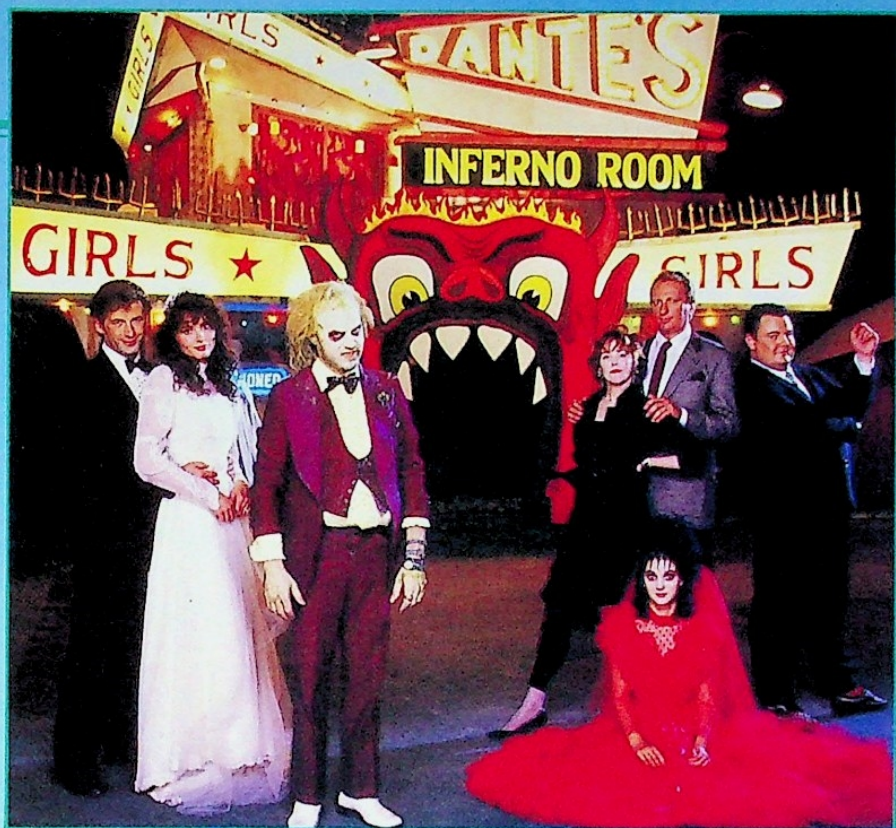
O n comprend sans peine que Tim Burton ait jugé l'intrigue de *Beetlejuice* "étrange, absurde, voire stupide" à la première lecture du scénario proposé par Michael McDowell et Warren Skaaren. Mais le réalisateur de *Pee Wee's Big Adventure* n'est pas homme à se laisser arrêter par des détails aussi minimes. "Je me suis senti sur la même longueur d'onde que leur histoire", avoue-t-il. "J'y ai retrouvé l'imagerie abstraite et inhabituelle que j'aime moi aussi exploiter. Tous ces personnages bizarres et la façon dont ils évoluent au sein de l'histoire ont causé un déclic dans mon esprit. Je me suis tout de suite senti à l'aise avec eux". Son enthousiasme se révèle très vite incroyablement contagieux. La popularité de ses personnages va s'étendre sur tout le territoire des États-Unis, attirant un public de plus en plus nombreux dans les salles. *Beetlejuice* semble, en effet, le type-même du film qui fonctionne grâce au bouche à oreille : on a envie de le conseiller aux copains pour qu'ils profitent aussi d'une

bonne soirée de rigolade. Il faut dire que cette comédie sort vraiment du commun, qu'elle étonne à chaque instant par son originalité et la folie créatrice de ses images. Dès le début, Burton joue la carte de la surprise lorsque nous découvrons — en même temps que les Maitland — que leur accident a été fatal.

C'est à partir de ce moment que leur univers bascule tout comme le narratif et le visuel du film. Ce principe de base ayant été accepté, tout est permis aux scénaristes qui s'en donnent à cœur joie. Ils profitent de la liberté apportée par leur propos pour s'amuser avec les méandres de leur intrigue et nous retrouvons un plaisir égal à la découvrir. A plus d'un titre, *Beetlejuice* est une expérience ludique agencée de bout en bout pour procu-



Tim Burton se recueille sur la tombe de Beetlejuice.



créé par le grand Oscar Wilde. Comme lui, le couple n'arrive jamais à terroriser les vivants bien trop préoccupés par leurs petites affaires personnelles, et comme lui, il se lie d'amitié avec l'enfant des tourmenteurs. Mais là s'arrête le rapprochement entre les deux comédies. Le fantôme des Canterville est un Britannique bon teint : limité aux ruses habituelles des revenants, il ne souhaite que le repos pour son âme. Les Maitland sont des Américains modernes contraints d'utiliser la terreur pour sauver leur foyer, la base de leur existence. Leurs tentatives dans ce domaine sont parfois spectaculaires (le calypso), parfois ridicule (quand Barbara tient la tête coupée d'Adam, la pose est digne du plus ringard des musées de cire). Mais lorsque leurs ruses ne remportent pas plus de succès

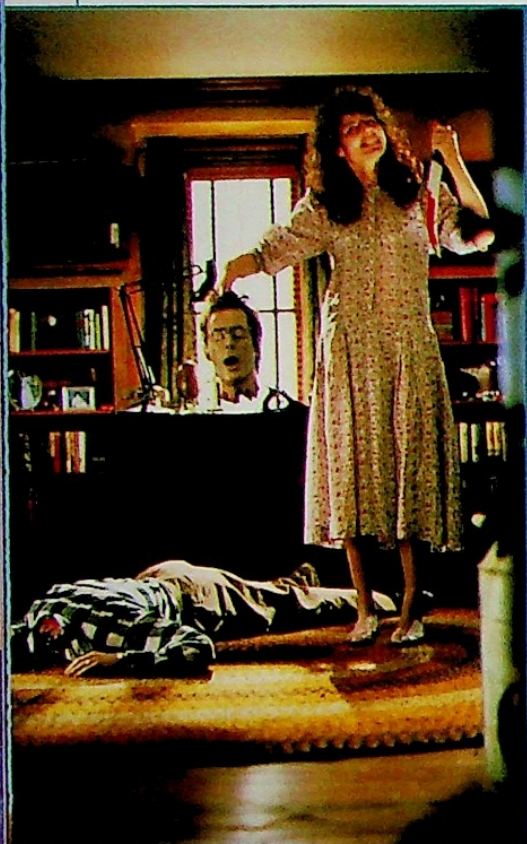
rer du plaisir au spectateur sans pour autant avoir les relents racoleurs du bonheur préfabriqué. Il suffit souvent d'une idée forte pour apporter un élan durable à l'ensemble d'un scénario. C'est le cas ici puisque toute l'histoire s'articule sur un thème unique, l'inversion d'un processus éculé : ce ne sont plus les vivants qui cherchent à se débarrasser de spectres tapageurs mais les fantômes qui défendent énergiquement leur droit à la tranquillité. Les aventures des Maitland rappellent bien sûr celles d'un prédécesseur prestigieux : le fantôme des Canterville

*A ma gauche les bons,
à ma droite les méchants !
Les drôles d'occupants
d'une demeure...*

*...bien tranquille,
qui subira des
métamorphoses.*



que celles du spectre d'Oscar Wilde, les Maitland ont le recours de demander conseil à d'autres spectres : on peut penser qu'avec le temps, ceux-ci ont appris à s'organiser. Il faut dire qu'ils ont bien besoin de solidarité car la mort ne leur apporte pas du tout la paix à laquelle ils étaient en droit de prétendre.



Les Maitland se donnent en spectacles...

Contrairement à la mythologie habituelle, l'errance du jeune couple n'est pas montrée comme une punition après un crime particulièrement atroce. Ces gens sont plutôt sympathiques et il paraît bien injuste qu'ils soient condamnés à passer une bonne centaine d'années prisonniers de leur home en compagnie des Deetz. Citoyens modèles et de nature plutôt paisible, les Maitland ne connaissent de problèmes qu'à partir du moment où ils sont décédés mais ces ennuis demeurent très matériels, très triviaux. Leur mort n'a vraiment pas grand chose à voir avec la représentation judéo-chrétienne du trépas, on ne parle jamais vraiment de paradis ou d'enfer. Par-delà le tombeau, ils continuent simplement à défendre une valeur sacro-sainte de la société américaine : la propriété privée. Le choix des personnages et leurs actions n'est absolument pas gratuit. Burton nous livre des caricatures savoureuses d'Américains typiques donnant ainsi à son film une dimension sociologique qui ne peut être ignorée. Les

contentée d'exacerber les défauts qu'ils avaient de leur vivant. Ce fatras bureaucratique évoque obligatoirement l'œuvre de Kafka mais revue et corrigée



Un drôle de phénomène volcanique.

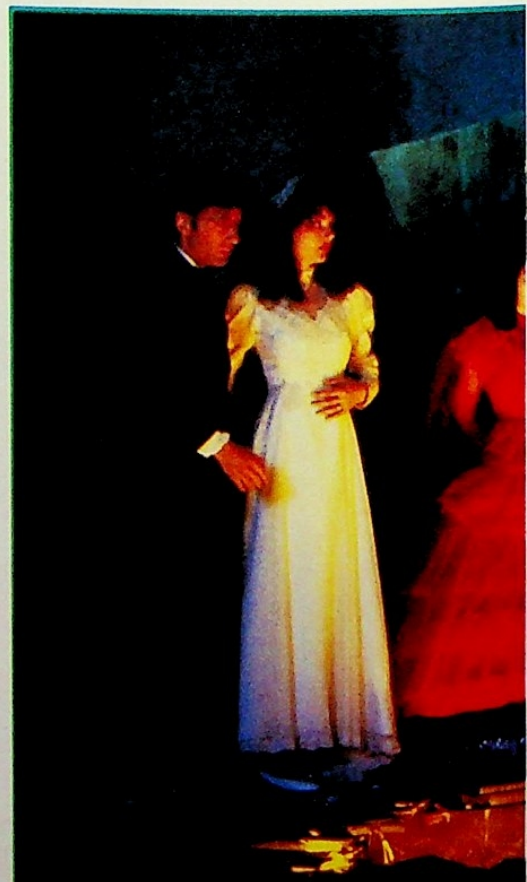


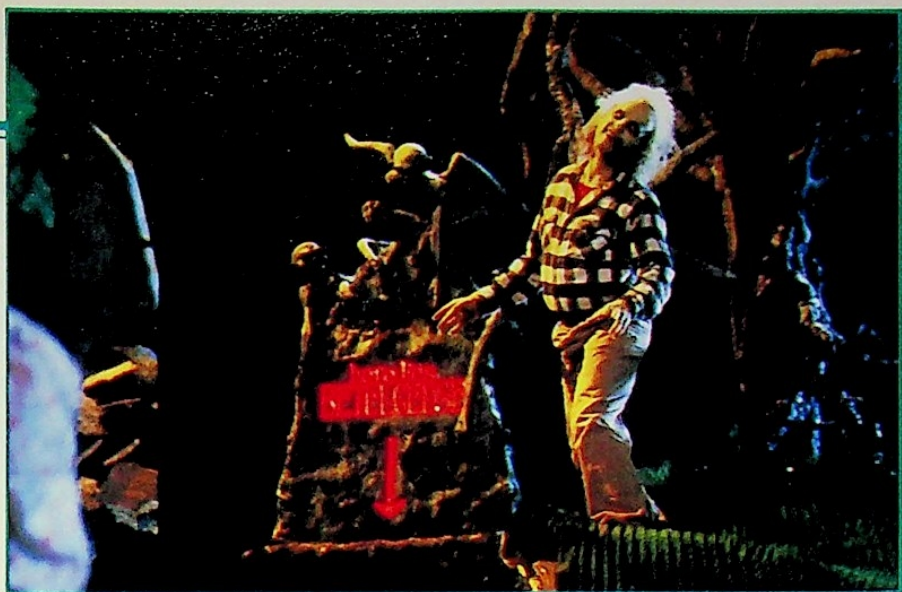
...n'hésitant pas à pratiquer le Grand-Guignol !

rapports des Deetz face à leur décorateur prêt à tout pour exploiter financièrement la présence des fantômes se révèlent un bon exemple de ce parti-pris. Et sa vision du purgatoire va encore plus loin dans ce sens. Au cœur de cette description démentielle prétendument fictive, on retrouve clairement la folie et le manque d'efficacité propres aux administrations terriennes. Les queues interminables de créatures hautes en couleurs, tel ces footballeurs abrutis complètement perdus parce que leur manager n'a pas eu le bon goût de mourir avec eux, ont un aspect délirant tout en nous rappelant des moments de notre réalité quotidienne.

Pour ces individus non plus, la mort n'a apporté aucune amélioration : elle s'est

par un fantaisiste comme Tex Avery. On ne peut alors s'empêcher de songer au génie visionnaire de Terry Gilliam. Comme Gilliam, Burton vient du dessin animé dont il a parfaitement assimilé les ficelles. Même si son cinéma n'a pas encore la force philosophique d'un *Brazil*, son imagerie s'en rapproche souvent. Son humour est presque toujours basé sur les gags visuels et il semble s'intéresser beaucoup moins aux dialogues qu'à





Beetlejuice (Michael Keaton), le bio-exorciste.

l'image. A chaque instant, l'influence du dessin animé, voire de la bande dessinée, est sensible sans pour autant tomber dans le système des références à répétition. Le comique vient de situations originales et farfelues qui correspondent néanmoins à des réminiscences d'un passé culturel commun au réalisateur et à son public. A l'opposé de Zemeckis pour *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, Burton parvient pourtant à utiliser les bases connues tout en créant un univers personnel profondément novateur dans sa forme si ce n'est dans son fond. Il gagne le spectateur à sa cause parce qu'il le traite toujours comme un être intelligent, qui mérite d'être constamment pris en considération. Il l'embarque dans de véritables montagnes russes d'émotions et ne commet jamais l'erreur de trop le caresser dans le sens du

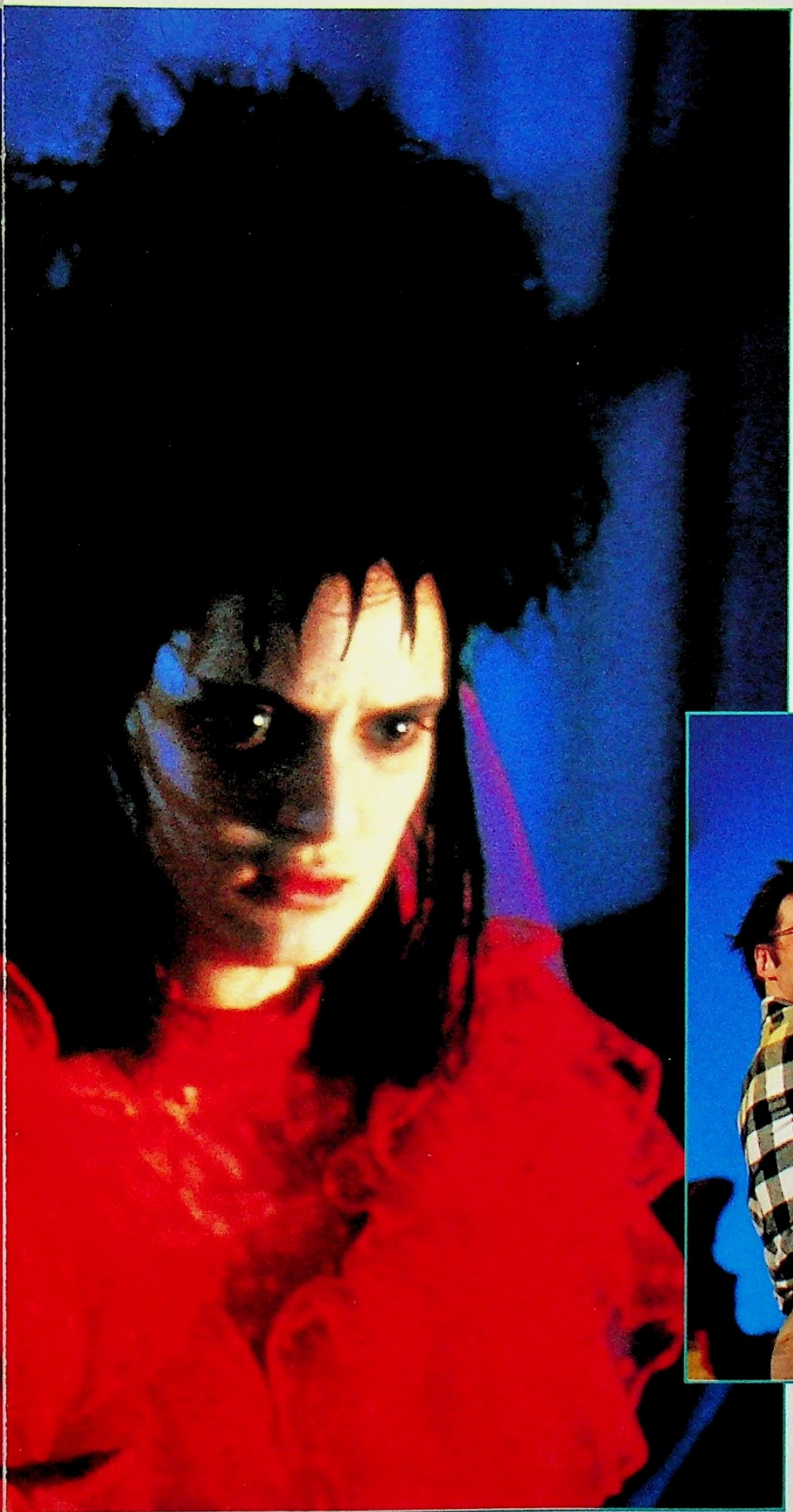


poil : au contraire, il le malmène souvent au gré de surprises scénaristiques et d'images faites pour lui couper le souffle. C'est sur une base identique que Sam Raimi avait essayé de jouer avec *Crime-wave* mais la réalisation de Burton reste beaucoup plus discrète que celle de Raimi. Il ne se livre à aucune "esbrouffe" avec sa caméra, laissant ainsi toute leur efficacité du scénario et aux effets spéciaux. Malgré des moyens assez réduits, les maquillages et les effets visuels de *Beetlejuice* valent bien les réalisations des grandes productions hollywoodiennes. Ici, le système D et l'intelligence ont compensé le manque d'argent. On ne peut qu'approuver Tim Burton lorsqu'il

déclare qu'il tient à ce que les effets spéciaux gardent une tonalité humaine qui fait si souvent défaut aux films américains. On sent qu'il a travaillé en étroite collaboration avec ses techniciens et qu'une passion partagée a fourni son dynamisme à leur entreprise. Leur complicité donne des résultats jamais vus auparavant sur un écran. Les effets sont toujours là pour servir de moteur à des idées de scénario mais l'inverse n'est jamais vrai, ce qui confère au film un climat joyeux et un rythme débridé véritablement exceptionnels. Les comédiens ne sont pas non plus oubliés dans ce conte de fées horrifique. Si Geena Davis et Alec Baldwin séduisent par leur rouerie innocente, si Jeffrey Jones et Catherine O'Hara sont ridicules à souhait, la palme revient quand même à Michael Keaton, *Beetlejuice* inoubliable, qui crève l'écran. A la fois effrayant et hilarant, aussi hystérique que Pee Wee, déchaîné mais bien plus méchant encore, Keaton nous livre une composition irrésistible digne de figurer sur la liste des grands personnages du Fantastique cinématographique. Il faut néanmoins souhaiter que le succès de sa prestation ne pousse pas des producteurs avides de profit à envisager une

Charles et Delia Deetz, assistent impuissants aux préparatifs d'un mariage.





suite. Il serait malheureux de voir partir un personnage aussi fort et aussi original sur les traces tristounettes d'un Jason. Puisse notre prière être entendue du côté du royaume des morts...

Il ne faut certes pas oublier que *Beetlejuice* est, avant tout, un film familial accessible aux petits — qui apprécieront l'intrigue au premier degré — comme aux grands — qui y trouveront matière à un rire plus cérébral. N'hésitez donc pas à y trainer vos chères têtes blondes ! Dites-vous bien que les Américains l'ont fait avant vous. Les petits Américains s'habituent très tôt à la mythologie de l'horreur qui fait partie de leur patrimoine. Ayant vu moult bandes horribles à la télévision, ils ne se sont absolument pas sentis effrayés par cette pléthore d'effets spéciaux spectaculaires dont la démesure visuelle limite d'ailleurs le côté terrifiant. Les jeunes Français sont prêts à les rejoindre maintenant dans cette voie depuis la popularisation récente du Fantastique sur nos petits écrans et il serait donc dommage de les priver d'un spectacle comique extraordinaire qui les enchante. Au fond, Burton est un peu le Walt Disney des temps modernes : il met en image le merveilleux et l'inhabituel mais sans le côté un peu mièvre de son vieux maître. Le temps va nous sembler bien long en attendant son *Batman* dans



lequel Michael Keaton interprètera le rôle-titre tandis que Jack Nicholson jouera le Joker. Pour patienter, nous pourrions toujours voir et revoir inlassablement *Beetlejuice*, l'un des films les plus inventifs de la décennie. △



BETEL



EJUICE

BEETLEJUICE

Images d'un autre monde

par George Turner

"Le film est aussi tortueux que le scénario qu'on m'avait fait lire. Pour arriver à en restituer tous les méandres, il a fallu beaucoup d'audace ! Tous les films devraient être faits ainsi. Il faut savoir ce que sera le film dès le départ et le metteur en scène, Tim Burton, a su mener le sien dans la direction où il se devait de l'amener. Tenter de changer de cheval au milieu du gué est presque toujours une erreur fatale. Il est primordial d'accepter qu'un film soit ce qu'il doit être."

Le film en question, *Beetlejuice*, mérite sans conteste le qualificatif de "différent", et il ne fallut pas longtemps à Tom Ackerman, responsable des effets photographiques, pour se rendre compte qu'il nécessiterait un traitement hors du commun. Ackerman, qui a commencé sa carrière cinématographique en 1973 par des prises de vues de spots publicitaires et a travaillé depuis sur des films comme *Back to School*, *Girls Just Want to Have Fun*, *Road House '66* et *Frankenweenie*, est un être débordant de vitalité, qui prend son travail très à cœur.

quissés à grands traits. En tout cas, ce n'est pas ce que j'appellerai une tranche de vie".

Ackerman nous confie qu'il avait été, au départ, prévu de consacrer quatre semaines à la préparation du tournage, mais que les quatre semaines devaient en faire sept par suite de retards dans la distribution. "C'était une chance, car c'était un film très complexe", remarque Ackerman. "Les prises de vues en studio ont toutes été faites à Culver City, et les plans du village, dans le Vermont."

Ackerman nous donne les clés du style général du film : il résiderait selon lui dans "la rigueur, la



La revanche des crevettes lors d'un dîner-cauchemar.

clarté et la simplicité. La palette de couleurs a été volontairement restreinte et choisie avec soin. Nous avons pour ainsi dire débarrassé l'objectif des filtres diffusants ou qui modifient l'image. J'ai toujours fait en sorte d'employer les brouillards les plus atténués pour maîtriser le contraste. En ce qui concerne les éclairages, j'ai travaillé à coups d'audace. Tim n'était jamais plus heureux que lorsque nous travaillions avec les contrastes maximum. Pour ce qui est de la palette générale des décors, des accessoires et des costumes, le noir est devenu la couleur la plus importante pour nous."

L'une des scènes les plus étranges du film se déroule dans un purgatoire moderne issu de l'imagination du chef décorateur Bo Welch, lauréat d'un Oscar pour la direction artistique de *La Couleur pourpre* et à qui l'on doit, plus récemment, une *Génération perdue* qui sortait des sentiers battus. La description que fait Bo Welch de ses décors parle d'elle-même : "Imaginez un peu qu'ayant perdu votre carte grise, vous veniez faire une demande de duplicata et qu'on vous fasse attendre éternellement : vous aurez une idée ap-

proximative de notre Purgatoire ! Nous n'avions pas envie de faire peur, enfin, pas d'une façon traditionnelle. Le principal décor de la vie après la mort est un gigantesque pool de secrétariat dans lequel des bureaux sont alignés en rangées interminables, jusqu'à un fond où ils s'engloutissent dans une mer de listings et autres épaves de la vie administrative. Les cadavres sont convoyés dans ce complexe bureaucratique au moyen de poulies et de treuils aériens. C'est donc là que les nouveaux morts se rendent pour recevoir les consignes qui leur permettront peut-être de résoudre les problèmes qu'ils ont laissés en suspens lors de leur décès. Comment représenter un endroit pareil ? Nous avons opté pour le style "sinistrose bureaucratique". Les deux couleurs dominantes dans l'autre monde sont un vert-de-vessie plutôt malsain et un jaune qui donne l'impression que la scène est vue à travers un toit d'onduline, vous savez, ce polycarbonate translucide ondulé. Nous avons préféré le peu appétissant plutôt que le terrifiant."

Les principaux décors du film, en dehors de l'autre monde, sont ceux de la maison. Une maison dotée d'une cage d'escalier de dimensions appréciables, dont la rampe se change en serpent. "Pris individuellement, aucun des éléments de la maison n'est très vaste, en dehors de l'escalier", commente Welch. "Quand on pense 'histoire de fantômes', on imagine tout de suite une vaste demeure campagnarde avec des pièces immenses, très hautes de plafond, alors que notre maison était plutôt petite, et conçue pour distiller un sentiment de claustrophobie. Elle s'est révélée en fait un peu plus exigüe qu'il n'aurait été souhaitable. Si nous n'avions eu que des scènes de dialogue à y



Les 1001 inventions de Beetlejuice.

"Lorsque j'ai lu le scénario, certaines choses m'avaient déjà paru bizarre", se remémore-t-il, "et elles le sont restées. Quand on travaille sur un film depuis un certain temps, on a tendance à perdre son objectivité : à moins qu'il ne s'agisse de quelque chose d'un genre très particulier, ou complètement prévisible. En y regardant d'un peu plus près, j'ai compris que ce film allait poser des problèmes intéressants, et je n'ai pas été déçu ! Ce n'est pas un film d'épouvante, au contraire il est bourré d'humour. C'est un conte de fées, ou plus précisément une histoire de fantômes dotée d'éléments de comédie. C'est une œuvre pleine d'esprit, d'une ironie mordante, dont les protagonistes sont es-



Beetlejuice, l'homme-serpent !

tourner, cela n'aurait pas posé de problèmes, mais nous devions y mettre en scène des effets spéciaux mécaniques faisant intervenir pas mal de câbles de télécommande, ce qui a vite tourné au cauchemar. Je ne crois pas que nous en ayons laissé un seul centimètre carré inutilisé. La maison constitue un personnage à part entière du film. Au début, c'est la représentation classique, telle qu'on peut la voir dans "Maison et Jardin", de la maison de campagne de la Nouvelle Angleterre amoureuxment restaurée par ses occupants, un couple tellement normal et standard qu'il ne trouve rien de mieux à s'offrir que des rouleaux de papier peint et un bidon d'huile de lin. Cette demeure finit par les piéger et elle est vendue, sans qu'ils aient leur mot à dire, à des New-yorkais sophistiqués qui entreprennent de la transformer en un bunker post-moderniste. Ils la dégarnissent complètement et en font une monstruosité dans laquelle on aurait bien du mal à reconnaître la demeure coloniale d'origine".

Le chef décorateur souligne le fait qu'il est très difficile de "concrétiser le mauvais goût. Or il fallait que le résultat soit vraisemblable, qu'on puisse y croire. Cela devait être le dernier cri de ce qu'étaient censés imaginer des branchés new-yorkais, un environnement tellement froid et hostile qu'il en devenait hilarant par l'accumulation d'images perverses de formes naturelles".

"La majeure partie du film se déroule dans la maison", poursuit Tom Ackerman, "mais nous avons tourné sept jours en extérieurs dans le Vermont. Nous avons aussi eu une journée de prises de vues aériennes au cours de la-



Continental, qui demeurent toutefois des dispositifs très convenables. Le Wescam permet de filmer sans solution de continuité avec pratiquement toutes les focales, et cela par tous les temps, même par des turbulences qui interdiraient normalement toute prise de vue correcte. Nous avons filmé grâce à ce système les plans du début du film qui présentent cette drôle de petite ville de la Nouvelle Angleterre nichée dans sa jolie vallée. Nous avons tourné avec un zoom de 250 mm et nous avons obtenu des prises de vues aussi stables que si nous avions filmé du haut d'un échafaudage de 300 mètres".

La maison proprement dite n'a jamais existé : elle fut construite spécialement pour le film. "Ils ont bâti, au-dessus de la ville qu'elle domine, une coquille de la maison sur trois côtés et demi", raconte Bo Welch. "Nous avions un peu l'impression d'apporter du charbon à la mine, dans la mesure où nous nous trouvions quand même dans un petit village typique, White River Junction, qui était parfait à tous égards. On le

des questions d'assurance, et nous avons dû le détruire. C'était une extension de nos extérieurs, mais la majeure partie du film se déroule en intérieurs."

Le fait qu'une bonne partie du film soit censée se dérouler dans une petite ville d'un réseau de train électrique à l'échelle HO ne devait pas poser autant de problèmes qu'on aurait pu l'imaginer, comme nous l'explique Ackerman : "La lumière, c'est toujours

"Beetlejuice est une drôle de canaille, dont le rêve est d'entrer dans le monde du réel !"

la lumière : si on devait filmer une maquette, on essaierait de l'éclairer de façon réaliste. Il fallait tenir compte de la réalité de la lumière et de la lumière plus irréelle qui lui venait de la pièce autour. Pour l'essentiel, lorsqu'on est à l'intérieur de la ville, on voit les façades des bâtiments éclairés comme à partir d'une lune invisible — comme si le clair de lune filtrait dans le grenier. Une seule chose rappelle qu'il s'agit d'une maquette : en regardant attentivement, on voit que les fenêtres des maisons sont dépourvues de détails. Elles sont simplement obstruées avec du papier à dessin et éclairées de l'intérieur. Dans le cimetière, il n'y avait pour ainsi dire pas de source lumineuse, en dehors de la lueur jaune provenant d'une enseigne lumineuse "Beetlejuice" plutôt minable située non loin de sa tombe."

Beetlejuice lui-même devait d'ailleurs poser quelques problèmes : il est en effet maquillé d'une façon horripilante sans pour autant être un protagoniste de film d'horreur à proprement parler. Il fallut procéder à des tests de maquillage, de costumes et d'éclairage du personnage interprété par Michael Keaton, que Tim Burton décrit comme "pas totalement abject, mais une drôle de canaille tout de même. Il rêve d'entrer dans le monde réel et il fait tout pour y

arriver." La seule façon d'y parvenir est de faire réciter une certaine incantation...

"La teinte finale de son maquillage était blafarde, avec une touche de moisissure verte ça et là, une perruque d'épouvantail sur la tête qui évoque les cheveux de Harpo Max traversés par une décharge de millions de volts, et une barbe naissante du plus mauvais effet." Telle est la description que fait Burton de sa vedette. "On



dirait un personnage de Miami Vice avec quelques siècles de moisissure en plus. Sa garde-robe tient le juste milieu entre le gigolo et Boris Karloff. Nous avons filmé Beetlejuice pratiquement comme tous les autres acteurs qui pouvaient apparaître dans le même plan. La plupart des ses scènes étaient imprécises, à peine esquissées. Il y a quelque chose de prosaïque dans la façon dont il apparaît dans certaines séquences, et cela vient de la façon dont elles ont été écrites, pensées et assemblées, qui impliquait que nous ne sombrions pas dans le film d'horreur. Nous avons donc par moments fait appel à l'idiome du film de fantômes, dont nous nous sommes inspirés, tandis qu'à d'autres moments nous retrouvions Beetlejuice dans tout ce qu'il avait de plus trivial. Il a plusieurs centaines de siècles derrière lui, ses poches débordent de tous les serpents et les cafards susceptibles de cohabiter dans l'autre-monde, et il se balade dans votre salon : comment faire pour montrer tout ça ? Il était parfois plus intéressant d'employer le personnage à contre-emploi."

"Beetlejuice n'est pas le seul personnage inquiétant du film", souligne le chef maquilleur. "Ce-



Geena Davis et l'un de ses compagnons de l'autre monde.

quelle nous avons utilisé une caméra équipée du système Wescam. C'était la première fois que j'employais ce dispositif de gyro-stabilisation mais j'ai l'impression d'avoir réussi à faire grâce à cela des choses dont nous devions jusque-là nous contenter de rêver lorsque nous tournions en hélicoptère avec les montures Tyler et

voit en photo sur la plupart des calendriers de la Nouvelle Angleterre ! Il n'y manquait qu'une seule chose : un pont couvert, rouge, qu'il fallut importer de Hollywood, et dont les habitants de la ville sont bel et bien tombés amoureux en fin de compte. Ils auraient bien voulu le garder, mais cela n'a pas été possible pour

BEETLEJUICE

lui-ci met en scène les seconds rôles les plus étranges que l'on ait vus sur un grand écran depuis bien longtemps. A la lecture du scénario, j'ai eu du mal à imaginer à quoi pouvaient bien ressembler certaines séquences dans lesquelles on voyait deux jeunes défunts accéder à l'autre monde en passant par la cheminée de leur grenier et en traversant une porte imaginaire qui donnait sur un vide vert, lequel aboutissait dans une salle d'attente peuplée d'autres morts nettement moins décoratifs que nos héros. La plupart des personnages sont l'œuvre de marionnettistes particulièrement innovateurs, comme le "Charbon d'Homme", une momie calcinée qui continue d'allumer cigarette sur cigarette conformément à l'habitude qui lui a coûté la vie, ou cette assistante de prestidigitateur assise, la moitié supérieure du corps sur une chaise et le bas, sur une autre."



Un show mémorable offert à tout visiteur indésirable !

Conçu par Tim Burton et Bo Welch, le monde d'après la mort.



La maquette du village ne pouvait être qu'à l'échelle HO, car autrement elle n'aurait pas tenu dans le grenier de la maison, comme l'imposait le scénario. Trois éléments du décor en réduction durent être reconstitués grandeur nature pour les besoins du tournage : le cimetière, la rue principale et l'Enfer de Dante.

"Dans la grand-rue", nous révèle Bo Welch, "j'ai fait appel à des perspectives forcées particulièrement réussies mais qui ne laissaient guère de latitude quant aux angles de prises de vues. La philosophie qui a présidé à la décoration du film a consisté à marier les maquettes grandeur nature avec la réalité de telle sorte que 'moins soit plus'. Les contraintes budgétaires étaient telles que nous nous sommes imposés des limites au niveau des effets spéciaux. Au lieu d'employer des prises de vues faisant appel aux effets spéciaux pour mettre le

décor en place sur le fond du grenier, les contours du cimetière et de la grand-rue disparaissent dans les limbes. Il fallait constamment faire preuve d'audace : agir, sans mettre les points sur tous les I peut-être, afin de restituer aux choses l'aspect voulu, de la façon la plus simple possible. Nous avons fait en sorte de rendre les séquences du grenier un peu schématiques, de telle sorte que l'œil ne soit pas attiré par un détail particulier et qu'on n'ait pas envie de voir les détails lorsqu'on était dans la maquette."

Les éclairages "new wave" de la maison étaient assurément très excentriques, mais ils ne pouvaient pas servir de sources lumineuses d'appoint. Ackerman cite notamment "une sculpture avec une petite balle de ping-pong lumineuse à un bout. Elle avait fière allure, mais la lumière qu'elle distillait était inutilisable. Il y avait une autre lampe noire placée sur

le fond de cuir noir des meubles, mais elle n'était pas d'un meilleur rendement lumineux ! Nous avons dû faire preuve d'astuce pour dissimuler les projecteurs afin d'obtenir une lumière suffisante pour les prises de vues. Elle venait parfois d'une source invisible. Nous avons essayé de varier les éclairages dans la mesure où nous étions limités par l'espace et où, pour faire savoir que c'était la nuit ou le jour, ou pour conférer une atmosphère particulière à la scène, nous n'avions qu'une seule possibilité : jouer avec la lumière, la modeler. Nous avons beaucoup joué sur le registre lumineux, allant des ténèbres les plus profondes aux plus hautes lumières."

Nos amis les morts...



Ackerman apprit un beau jour que l'une des vedettes principales devait être vêtue de noir : il devait ensuite découvrir qu'elle avait les cheveux noirs. Après quoi Tim Burton décida de lui faire porter un chapeau à larges bords. C'est alors qu'il avisa de demander à Ackerman si cela ne lui poserait pas de problèmes : "Ce fut le coup de grâce", raconte Ackerman. "Il me demanda si cela ne faisait rien que Lydia porte une robe noire avec ses cheveux noirs et un chapeau noir à large bord avec une voilette noire. J'étais un peu inquiet, mais ça paraissait être une bonne idée. Le caméraman aurait beau jeu de dire non à tout et d'angoisser chaque fois qu'on lui propose quelque chose. Il a l'obligation de signaler tous les écueils qui se présentent à lui et de définir les limites de ses possibilités, mais je pense qu'il n'a pas le droit de rejeter a priori toutes les idées du metteur en scène et du décorateur. Il y a un moment où ses interventions cesseraient d'être légitimes pour devenir une sorte de dictature. J'ai des idées bien arrêtées, mais je suis désireux d'entrer dans la vision esthétique du réalisateur, de l'aider par tous les moyens à concrétiser ses idées."

Chuck Gaspar et Joe Day, deux grands spécialistes des effets spéciaux mécaniques, furent particulièrement mis à contribution. Tim Burton ne tarit pas d'éloges sur leur professionnalisme. "Ils avaient des défis impressionnants à relever, mais ils ont toujours réussi à faire ce qu'on exigeait d'eux en temps et en heure, et tout a marché comme prévu." Nous ne citerons qu'un exemple intéressant de leur travail : la scène de lévitation au cours de laquelle le couple se rend compte qu'ils sont



Le chapeau-carrousel de Beetle-juice...

morts et sont devenus des fantômes. La femme plane à l'horizontale au-dessus du sol lorsqu'un bruit la réveille, rompant le charme, et elle tombe par terre.

"C'est du direct", expliquent les techniciens. "Ce plan impliquait que la caméra soit placée sous un angle précis, tel que le dispositif soit caché derrière son corps. Il y avait une fente dans le décor, à travers laquelle nous avons fixé une barre d'acier munie à l'extrémité d'une plate-forme moulée sur le corps de l'actrice, de telle sorte qu'elle puisse s'allonger confortablement. Nous n'avons pas eu trop de problèmes, si ce n'est qu'il a fallu déterminer avec beaucoup de soin l'angle de prise de vue. Celui-ci une fois choisi, nous n'avons plus eu qu'à fixer le tout et à faire les soudures, et le tour était joué."

"Nous avons réalisé autant d'effets à la caméra que possible", commente Tim Burton. "afin d'éviter les fonds bleus, de façon à obtenir un bon négatif de première génération chaque fois que cela était en nos moyens. Cela allait toujours dans le sens de la simplification. Certaines fois, cela a marché et d'autres fois non. Il y a eu beaucoup de plans faisant appel à des câbles, comme dans la scène de lévitation, et ces plans impliquaient un grand nombre de départements différents. Le décor



...émergeant dans le monde du réel.

avait été conçu de telle sorte qu'il ne soit pas trop difficile d'y dissimuler les câbles, mais il ne pouvait pas être éclairé à contre-jour, ce qui aurait mis les câbles en évidence. Le réglage et la chorégraphie des scènes étaient d'une importance primordiale. L'avantage des prises de vues faisant appel à des câbles, c'est qu'une fois qu'elles sont réglées et qu'elles fonctionnent bien, le plan est dans la boîte et on peut passer à autre chose."

Quelques plans faisant appel à des miroirs, qui passent très vite à l'écran, devaient compter parmi les effets à la caméra les plus délicats à exécuter. "Faire apparaître des images de fantômes à l'aide de miroirs à 50 %, c'est de la routine", nous explique Ackerman. "Le sujet à surimpressionner est placé devant un fond noir, à angle droit par rapport à la caméra, le miroir se trouvant à 45 degrés entre les deux, de telle sorte que l'axe du miroir corresponde à celui de la caméra : on obtient ainsi une transparence qui marche très bien. Toutefois, dans ce cas précis, nous voulions obtenir une image "concrète", ce qui posait le problème suivant : à l'issue d'une séance de spiritisme qui se déroulait dans la salle à manger, Barbara se désincarnait et se retrouvait incorporée à la table de la salle à manger. On voyait d'abord le couple en plan rapproché dans le grenier, et il fallait qu'ils aient tous les deux l'air parfaitement réels et consistants jusqu'au moment où elle disparaissait. On ne voyait plus alors que ce qui se trouvait derrière elle. Or dans une image miroir traditionnelle, on voit 50 % du personnage et 50 % du fond : un fantôme. Dans une scène bien éclairée à hautes lumières, c'aurait été horriblement difficile ; mais dans le grenier, le

décor était assez schématique, à peine esquissé, et derrière la fille, il n'y avait que quelques poutres sur lesquelles les ombres jouaient. J'ai dirigé un spot ponctuel sur cette partie du fond, de telle sorte qu'on ne puisse la distinguer du reste du décor, les autres sources lumineuses n'atteignant pas la zone qui se trouvait derrière le personnage, à l'exception de cette lumière ponctuelle, qui était branchée sur une résistance variable.

dû faire preuve de beaucoup d'ingéniosité," remarque Tim Burton. "Nous avons obtenu pratiquement ce que nous voulions. Et tout cela se retrouve à l'écran."

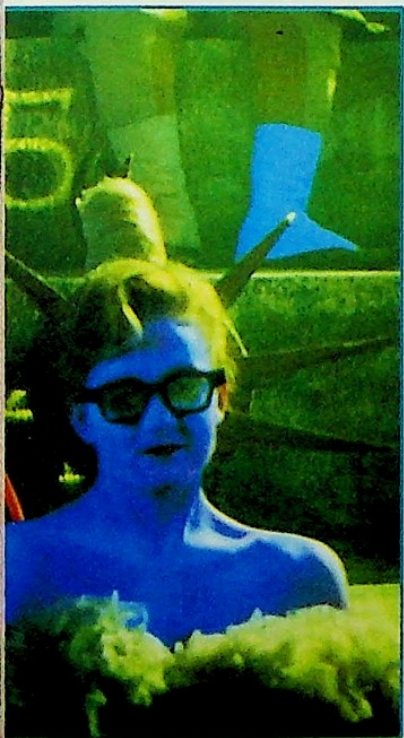
En dehors des effets réalisés à la caméra, un certain nombre de plans sur fond bleu furent tournés pendant les prises de vues de première équipe dont la composition ultérieure devait être confiée à Peter Kuran.

"Les fonds bleus ne posent pas de gros problèmes", déclare ce dernier. "Il suffit de demander au chef électricien de bien éclairer la scène et de veiller à l'exactitude des couleurs de telle sorte qu'on obtienne un négatif riche, en prenant garde à ne pas commettre l'erreur d'envoyer une image trop diffuse dans l'objectif, et on remet gracieusement le tout entre les mains de notre équipe, chargée de la composition des images. Je n'avais jamais fait un film qui fasse autant appel aux effets spéciaux. Il y avait des plans d'animation image par image entremêlés avec des personnages en action, et le résultat est très convaincant. Lorsque les sculptures s'animent et traversent la pièce puis se saisissent des personnages, c'est un mélange d'animation image par image et d'effets spéciaux mécaniques qui représente un prodigieux tour de passe-passe visuel. Notre désir n'était pas tant d'employer les effets spéciaux pour donner naissance à un film digne de La Guerre des étoiles que de les intégrer dans un film très particulier."

Tim Burton se déclare plus que satisfait de l'équipe qui lui a permis de mener à bien Beetlejuice. De son opérateur, il dit qu'il n'a "jamais réussi à imaginer un plan qu'il ne soit capable de mettre en œuvre". Ackerman était en outre assisté de David Parrish et Patty Harrison, du chef électricien Bill Silic, et du chef machiniste Ted Rhodes. Il croit profondément à la croissance et au changement.

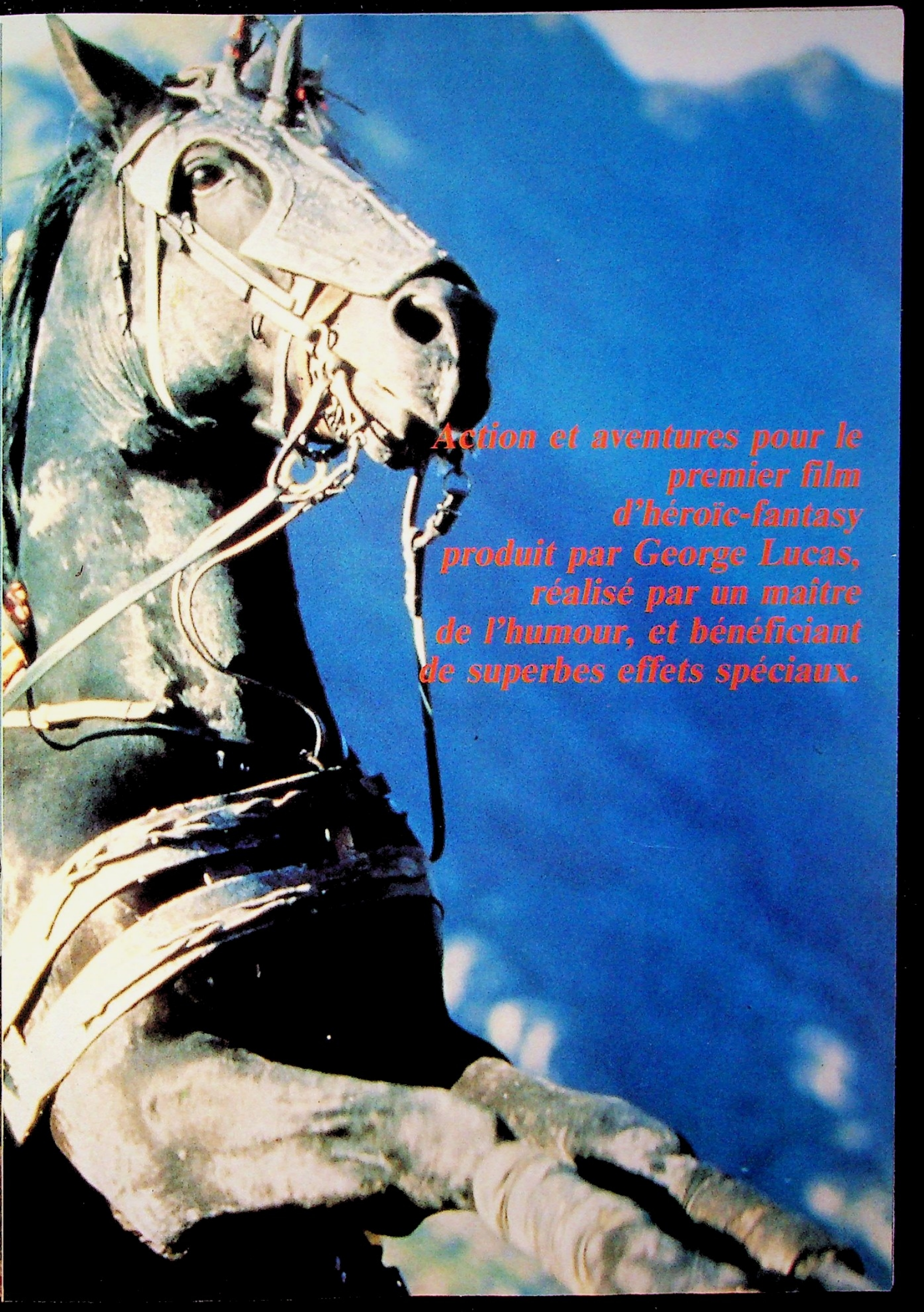
"Quelqu'un m'a dit un jour, et c'était plus une interrogation qu'une critique, après avoir vu quelques uns des spots publicitaires et des longs métrages sur lesquels j'avais travaillé, que mes images ne se ressemblaient pas, qu'il n'aurait jamais pensé, si on ne le lui avait pas dit, qu'elles étaient l'œuvre d'un seul et même homme. C'est un fait que je fais toujours en sorte de créer des images qui suivent le concept du projet et que des films différents inspirent des approches différentes. On n'a qu'un seul devoir : être impitoyable sur la qualité de son travail. Et il est parfois amusant d'entreprendre quelque chose de vraiment difficile comme ce film."

Cet article précédemment paru dans le numéro d'avril 88 de la revue "American Cinematographer", est reproduit ici avec l'aimable autorisation de l'éditeur.



WILLOW





*Action et aventures pour le
premier film
d'héroïc-fantasy
produit par George Lucas,
réalisé par un maître
de l'humour, et bénéficiant
de superbes effets spéciaux.*

WILLOW

Incarnant le personnage principal du film (aux côtés de Val Kilmer et Joanne Whalley), Warwick Davis, âgé de 18 ans, fut découvert voici quelques années par George Lucas, qui lui confia le rôle de Wicket, l'un des Ewoks du Retour du Jedi. Il est apparu depuis dans plusieurs films fantastiques, et son rêve serait de passer derrière la caméra, pour réaliser une œuvre d'épouvante !

Warwick est un être jovial et sympathique, et l'on comprend, en le rencontrant, le choix de Lucas : sa prestation dans *Willow*, où il campe un fermier pas très doué doublé d'un magicien amateur maladroit, est efficace et

il faillit ne jamais se remettre, balotté au fond d'un chariot et risquant de passer par-dessus bord à chaque instant !), c'est d'un œil particulièrement attentif qu'il en suivit le déroulement. En effet, ainsi qu'il nous le confie, Warwick désire devenir cinéaste à son tour, sa petite taille ne semblant pas devoir constituer un handicap pour lui.

À l'âge de 12 ans déjà, il achetait sa première caméra vidéo, et tournait différents courts métrages, obtenant même plusieurs récompenses lors de festivals cinématographiques (dont le grand prix pour un *Nightmare*, sélectionné au prestigieux London Film Festival). *Willow* fut, bien entendu, la plus passionnante des expériences. S'entendant à merveille avec le réalisateur Ron Howard (lui-même ancien comédien), il n'hésita pas à faire des suggestions durant le tournage, certaines étant retenues avec enthousiasme.

Effectuer des entretiens constitue l'une des activités les plus intéressantes que l'on puisse imaginer, puisqu'on va à la découverte d'une personnalité et à la source même des informations. Dans le cas présent, l'interview se doubla d'une leçon. Une leçon de courage et de volonté, particulièrement stimulante. Rien ne semble vouloir arrêter Warwick Davis. Son optimisme est débordant, aussi le retrouverons-nous sans doute bientôt dans ces pages. Dans *Willow 2*, dont il fut question un moment donné ou bien à l'occasion d'une de ces œuvres étranges dont il nous réserve la surprise...

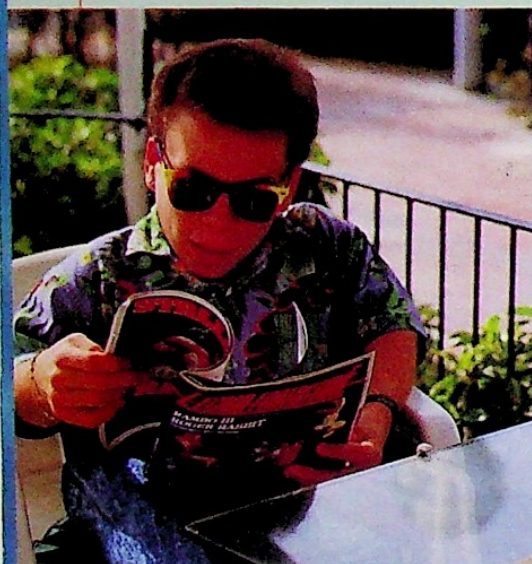
moins étranges que dans *Dark Crystal* ou *Labyrinth*. Et puis les relations entre les personnages y revêtent davantage d'importance. C'était une exigence de Ron Howard, qui tenait à ce que les personnages soient unis par des liens émotionnels. Il avait le sentiment que sans cela, ce ne serait qu'un film très visuel, dans lequel les personnages auraient été noyés au milieu des effets spéciaux. Il a particulièrement veillé à ce que les personnages aient une forte personnalité.

Dans quelles circonstances ce rôle de sauveur vous a-t-il été attribué, et quels sont les critères qui vous ont conduit à l'accepter ?

J'avais déjà travaillé avec George Lucas dans ses précédents films, à commencer par *Le Retour du Jedi*, où j'incarnais Wicket, l'un des Ewoks, et je crois qu'il pensait à moi pour ce film depuis le début. Aussi, lorsqu'ils ont entrepris de procéder au casting du film, ils m'ont appelé pour passer une audition, ainsi qu'un certain nombre d'autres "petites personnes". J'ai fait trois bouts d'essai, puis j'ai pris l'avion pour les USA où j'ai auditionné avec les acteurs pressentis pour le rôle de Madmartigan. Deux jours plus tard, j'ai appris que j'étais retenu. J'avais très envie de faire ce film. C'était la première fois qu'on me proposait un rôle sans costume.

Qu'avez-vous fait avant ce film ? Aviez-vous déjà l'expérience des productions de cette envergure ?

J'avais joué dans *Labyrinth* et les *Ewoks*. C'était mon premier grand rôle dans un film aussi ambitieux, et je dois dire que j'ai été un peu effrayé le premier jour où je me suis retrouvé sur le plateau et que j'ai commencé à penser à tout ce qui était en jeu autour de moi. Je me suis senti investi d'une terrible responsabilité. J'étais condamné à être bon ! Je me suis pris à y repenser de temps en temps, et ce n'était pas une idée rassurante.



Warwick Davis découvrant notre magazine.

convaincante, car Warwick possède un humour et une humanité qu'il sait parfaitement insuffler à son personnage. Si le tournage fut parfois épuisant pour lui, en raison des nombreuses scènes d'action (notamment une poursuite à cheval dont

Entretien avec Warwick Davis

par Alain Schlockoff et Cathy Karani

Pourriez-vous nous résumer l'esprit du film, et celui qui habite les protagonistes ?

C'est un film d'aventures, une épopée fantastique qui développe des thèmes généraux comme la loyauté, l'amitié, le courage. L'histoire regorge d'action et d'émotion. Quant au personnage de Willow, c'est un fermier, un magicien amateur qui voudrait devenir un vrai sorcier.

Le thème central de Willow est en fait une histoire traditionnelle d'affrontement entre les forces du bien et du mal. En quoi le film se distingue-t-il à cet égard de ses prédécesseurs, et comment le définiriez-vous par rapport à des œuvres comme *Dark Crystal*, *Labyrinth* ou *Le Seigneur des Anneaux* ?

Je dirais que *Willow* se distingue de *Labyrinth* ou de *Dark Crystal* dans la mesure où il s'intéresse davantage à un endroit

précis, au monde qu'il explore. On y rencontre moins de créatures, et elles sont

George Lucas, l'auteur du scénario original, en compagnie de Warwick Davis.





Willow juché sur les épaules de Madmartigan (Val Kilmer) : un tandem des plus insolites...

Le fait d'incarner dans une super production un personnage doté d'une portée émotionnelle présente-t-il des difficultés particulières ?

Ron Howard, le metteur en scène, m'a beaucoup aidé à cet égard ; c'est lui qui me donnait les directives sur la façon de jouer le personnage. Sans cela, il aurait été très difficile à incarner, compte tenu de l'envergure du film.

Comment avez-vous travaillé avec lui ? Avez-vous beaucoup répété ?

Oui, trois semaines, pendant lesquelles nous avons passé le script en revue et changé les répliques qui ne venaient pas bien. Nous avons aussi répété les combats à l'épée et j'ai appris à monter à cheval ; c'était indispensable pour le rôle. Val Kilmer, lui, s'est entraîné à des tours de magie. C'était très amusant !

Val Kilmer et vous-même êtes le tandem héros du film. Comment s'est déroulée cette association ? A-t-elle évolué lors du tournage, et quel a été l'impact de ce duo sur la progression du récit ?

J'avais rencontré Val aux Etats-Unis, lors des auditions. Il était lui-même sur la sellette, d'ailleurs, et j'ai été très content d'apprendre qu'il avait obtenu le rôle. Nous nous sommes très bien entendus. Il est vraiment drôle, vous savez. Nos rap-

ports sont assez différents dans le film de ceux que nous avions entre nous, car les personnages se disputent souvent. Je dirais que nous avons, dans le film, une relation de vieux couple ! Je le harcèle continuellement et il réagit parfois avec violence alors que c'est, dans le privé, un personnage bienveillant, patient et qui comprend la plaisanterie.

Dans quelles conditions le tournage s'est-il déroulé, à quel endroit, et combien de temps a-t-il duré ?

Le tournage a commencé l'année dernière, au mois d'avril, en Angleterre. Nous avons d'abord travaillé 5 ou 6 semaines aux Studios d'Elstree, puis nous sommes partis pour le Pays de Galles, et en juillet, nous avons pris l'avion pour la Nouvelle Zélande, où nous avons passé 5 semaines dans des montagnes pleines de neige, et nous avons fini par les Etats-Unis, où les effets spéciaux ont été réalisés à l'ILM, chez George Lucas.

L'atmosphère était-elle bonne pendant le tournage ? Quelles étaient les relations du metteur en scène avec son équipe ?

Ron Howard est quelqu'un de très agréable à vivre. Il avait été lui-même acteur, ce qui est toujours appréciable pour les directives. C'est une bonne chose pour un comédien que d'avoir affaire à un metteur

en scène de ce type, qui sait ce que nous pouvons ressentir. C'est d'ailleurs un excellent directeur d'acteurs.

Vous disiez tout à l'heure que certaines répliques du film avaient été changées. Quels sont les passages de votre rôle qui ont été modifiés et cela a-t-il eu une influence quelconque sur le récit ?

Rien de très important n'a été modifié : rien en tout cas qui fût de nature à changer le ton ou le cours du récit. S'il y a eu des modifications, c'était uniquement parce que nous n'avions pas bien le dialogue en bouche. Le scénario avait été écrit par un Américain et je suis anglais, ce qui explique que j'avais parfois un peu de mal à dire certaines choses. Un Américain n'aurait peut-être pas éprouvé les mêmes réticences que moi. Les seuls changements qui sont intervenus dans la narration le furent lors du montage, parce que certaines scènes étaient trop longues. Il a fallu en couper quelques unes, ce qui a peut-être fait perdre certains éléments de détail de l'histoire.



Willow : un héros inhabituel.

Quelle description donneriez-vous de votre personnage ?

C'est un personnage très amusant, qui profite de toutes les occasions, qui sait tirer partie de la vie.

Avez-vous respecté les lignes scénaristiques de sa personnalité ou lui avez-vous apporté des facteurs plus proches de vous-même ?

Je crois que j'y ai mis beaucoup de moi-même, mais je me suis aussi inspiré d'autres individus. De mon père, en particulier. Je me suis rappelé comment il me traitait lorsque j'étais enfant et je m'en suis servi dans mes relations avec les autres enfants. J'ai joué au père, et j'ai affiné le personnage lors des répétitions. Mon personnage est censé avoir 28 ou 30 ans, alors que je n'en ai que 18 ! Il a donc fallu que j'essaie de me mettre dans sa peau. Je pense qu'au départ Willow devait être plus âgé, mais lorsqu'ils m'ont engagé, ils l'ont sensiblement rajeuni.

WILLOW

Quels sont selon vous les aspects les plus réussis de Willow ? Pensez-vous qu'entre autres thèmes Willow soit un film sur la "différence" et trouvez-vous qu'il soit important à cet égard ?

Je pense que les effets spéciaux du film sont tout simplement stupéfiants, admirablement réalisés, et qu'ils constituent une partie importante de la réussite technique du film. Et je crois que les personnages revêtent une grande importance dans le film ; ils ne sont pas perdus dedans, ils sont présentés avec une grande intelligence. C'est à mettre au crédit de Ron Howard. Maintenant, je dirais que c'était très gratifiant de voir enfin les gens de petite taille traités comme des personnes à part entière et non pas comme des "créatures" ou des monstres. C'était très agréable. D'autant que le message transmis par le film est un message d'amitié et de loyauté.

de fantastique dans lequel on recrée tout un univers, entièrement différent, n'a rien à voir avec *Big* qui se déroule dans notre monde, dans les phantasmes d'un personnage. Lorsqu'on invente un autre monde, on prend des risques : celui de ne pas se montrer à la hauteur des rêves des spectateurs. Mais George Lucas a décidé le chic pour donner de la réalité à des mondes entièrement imaginaires, auxquels le public croit totalement. Les auteurs du film ont choisi le seul moyen de raconter une histoire d'héroïc-fantasy : créer tout un monde, réaliste et crédible. J'aimais déjà le fantastique, au cinéma, notamment. J'avais en fait déjà joué dans un certain nombre de films fantastiques. Mais j'aime aussi les films d'horreur, qui relèvent d'ailleurs également du fantastique.

George Lucas était-il présent sur le tournage ?



L'impressionnante et glaciale salle du trône de la Reine Bavmorda.

Parlez-nous justement, des autres personnages du film et de leur interaction...

Les relations entre les personnages distillent un certain humour, important pour le film, dans la mesure où il procure une certaine détente. Le personnage de la méchante reine, interprété par Jean Marsh — encore une actrice anglaise — revêt une importance toute particulière ; elle a une personnalité très négative, et Jean est remarquable dans le rôle.

Le cinéma fantastique représente aujourd'hui une place importante dans l'industrie cinématographique américaine. Que pensez-vous de ce genre et y étiez-vous sensible avant de tourner Willow ?

Il est vrai que le fantastique tient une part importante du marché, aux USA. Il ne faut donc pas nier son importance. Ce genre

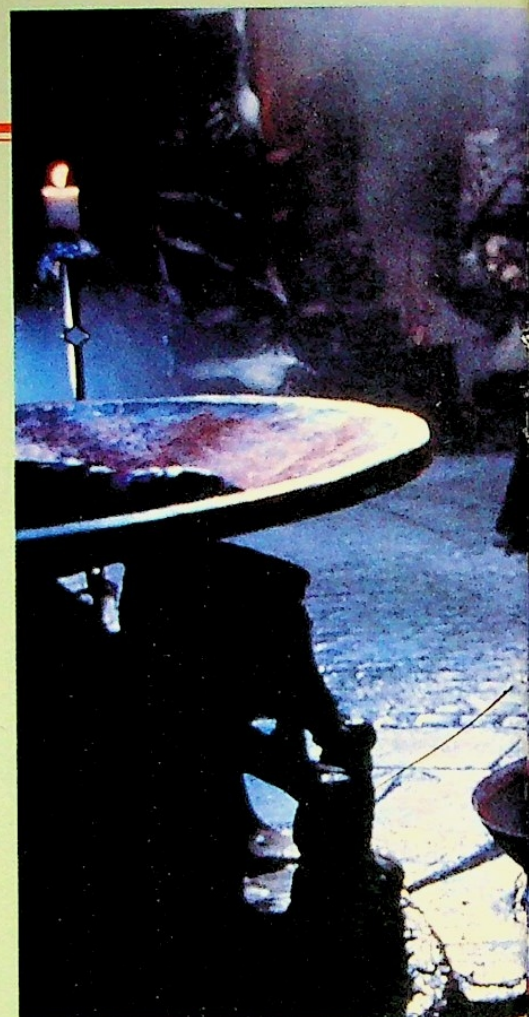
Oh oui, il était souvent là, assis dans un coin du plateau. Il surveillait tout. Ron lui demandait souvent des renseignements ou des conseils, et il était toujours là pour lui répondre. C'est un homme agréable. Il n'est pas aussi timide qu'on le dirait ; il n'a pas peur des étrangers, du public.

Cette expérience vous a-t-elle donné envie de poursuivre dans ce domaine ?

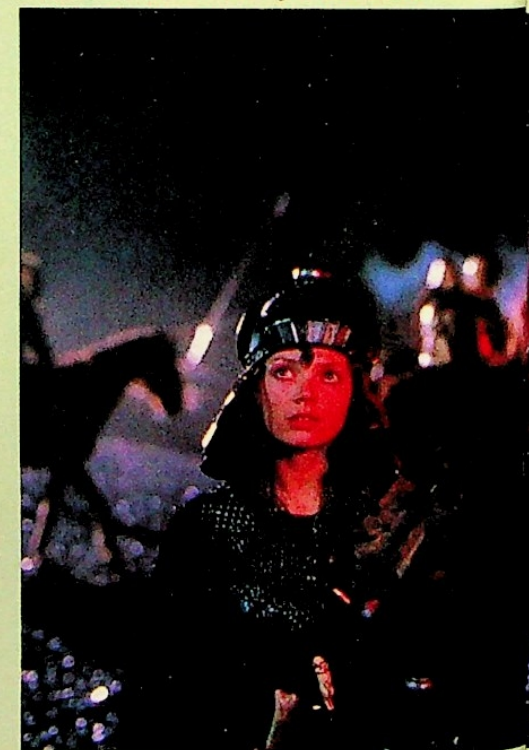
Je recommencerais bien volontiers. Mais je pense sérieusement maintenant à réaliser mes films moi-même. Je voudrais bien faire un film d'horreur. J'ai une idée de scénario : c'est un reporter vidéo qui mange quelqu'un... (Rires). C'est un peu embryonnaire comme histoire, mais j'y réfléchis.

Quels sont vos films d'horreur préférés ?

J'adore la série des *Nightmare on Elm*



La malefique Reine Bavmorda (Jean Marsh, la cruelle Ci-dessous : Joanne Whalley et Val Kilmer.



Street. Je n'ai pas encore vu le dernier, mais je ne le manquerais pour rien au monde. Psychose, aussi. Enfin, le premier.

Pensez-vous que le fantastique, en dépit des difficultés que représente la présence des effets spéciaux, soit un genre



Princesse Mombi dans "Oz, un monde enchanté" de Walter Murch, invoquant les Forces Maléfiques.



qui permette à un acteur de s'adonner à un rôle de composition ?

Le tournage de *Willow* a parfois été compliqué par la présence des effets spéciaux : dans les séquences des petits lutins, par exemple, les personnages ont été rajoutés par la suite, de sorte que je parlais

dans le vide ; il faut une certaine expérience pour jouer ce genre de scènes. Il n'y avait pas que des champs-contrechamps, à certains moments, il fallait que je dise mon dialogue en regardant dans leur direction supposée, car ils étaient censés traverser le décor en courant. C'était assez ardu. Et puis il y avait les plans où j'avais théoriquement un gros dragon à côté de moi — sauf qu'il n'y avait rien à cet endroit là. Il faut du métier pour ça !

Depuis combien de temps faites-vous du cinéma ?

Depuis l'âge de onze ans. Ça fait sept ans. Mon premier film était *Le Retour du Jedi*, que j'ai tourné aux États-Unis. Je crois avoir été à bonne école, et j'ose dire que j'ai maintenant acquis par l'exemple toutes les techniques de la mise en scène, l'éclairage, etc. N'importe comment, il paraît que les acteurs finissent toujours par vouloir passer derrière la caméra ! (Rires).

Comment Willow a-t-il été reçu aux USA ?

Il a bien marché. Ce film est fait pour plaire à tous les publics. Il regorge de scènes d'action, et personne, les adultes pas plus que les enfants, ne risque de s'ennuyer. Le thème traditionnel de l'amitié, de la lutte du bien et du mal, concerne tout le monde.

Quelle influence pensez-vous que Willow aura sur votre carrière ?

Les gens aiment bien le personnage, en général, et la façon dont je l'ai interprété.



Le réalisateur Ron Howard et George Lucas.

en particulier. Cela ne peut avoir qu'une influence bénéfique sur ma carrière !

Y a-t-il certaines choses dans le film que vous regrettiez ?

Je regrette une certaine séquence de tempête, alors que nous sommes sur un bateau, attaqués par un poisson géant. Willow était dans l'eau, emprisonné dans un filet, il donnait des coups de pieds... C'était une séquence très excitante mais ils n'ont pas pu la garder, bien que nous l'ayons tournée en entier, parce qu'ils n'ont pas eu le temps de rajouter certains trucages. Quel dommage qu'ils aient été obligés de la couper ; c'était une excellente séquence. Sans cela, je ne vois rien à refaire.

Travailler en permanence avec un enfant n'a-t-il pas été parfois délicat ?

C'est toujours difficile, mais pour moi, en particulier... le bébé était très lourd. Et dans certaines scènes, il s'est mis à pleurer alors que j'essayais de dire mon texte (Rires). Mais ce n'était pas drôle ! Ils ont quand même fabriqué un bébé mécanique pour les scènes dans lesquelles je courais, afin que je ne risque pas de lui faire mal en cas de chute.

Gardez-vous un souvenir particulier de ce film, d'un point de vue sentimental ?

J'ai pris un plaisir particulier au tournage en Nouvelle-Zélande. C'est un endroit tellement fascinant... Et puis j'ai beaucoup aimé toute l'équipe. On ne passe pas impunément six mois de sa vie avec des gens aussi formidables sans les quitter avec un pincement au cœur. Mais j'avais déjà travaillé avec certains d'entre eux, et j'espère les retrouver un jour.

WILLOW

Les effets spéciaux

par Ron Magid

L'usine à rêves hollywoodienne produit régulièrement des films fantastiques qui donnent l'impression d'avoir été imaginés par des êtres venus d'une autre planète. Willow est la dernière en date de ces productions déli-rantes. Et à qui aurait-on pu en confier la mise en oeuvre sinon à George Lucas et Ron Howard ? Le choix de ces deux hommes s'imposait pour la réalisation de ces grandioses aventures au pays des effets spéciaux...

Le film imaginé par George Lucas est une histoire fantastique qui se déroule en d'autres temps, dans un monde peuplé d'êtres différents : fées, "Brownies" de vingt centimètres de haut, individus de petite taille, et même êtres humains. Dans cet environnement magique, Willow, qui est l'une de ces petites personnes, est chargé de protéger des maléfices d'une méchante reine un bébé destiné à devenir la Bonne princesse du royaume." Telle est la description qu'en fait Dennis Muren, dont la maîtrise des effets spéciaux devait permettre à Willow de voir le jour. Superviseur des effets spéciaux à l'ILM de son état, Muren, lauréat de plus d'un Oscar pour son art, devait être l'un des trois superviseurs chargés de ceux de Willow, dont l'intrigue, sise dans un monde de conte de fées, n'est pas sans évoquer l'univers de J.R.R. Tolkien ou les sagas de Frères Grimm.



George Lucas, Fondateur de l'ILM.

"Ron Howard est un très bon cinéaste : non seulement il sait ce qu'il veut, mais encore il comprend quelque chose aux effets spéciaux et il n'est jamais à court d'idées de génie. George Lucas, qui en a deux à la minute, et Ron, ont imaginé tant de choses que nous n'avons pour ainsi dire rien eu à inventer, contrairement à ce qui se passe la plupart du temps dans ce métier. Ils n'ont rien contre les idées des autres, mais avec Lucas, je consacre essentiellement mon énergie à concrétiser ses idées de la meilleure façon possible."

Le budget d'un film, fût-il aussi ambitieux que Willow, n'est jamais indéfiniment extensible, détail que Muren trouve

extrêmement frustrant. Darby O'Gill and the Little People, classique conte de fées de Walt Disney, avait bénéficié d'un grand nombre de perspectives forcées, filmées avec une profusion de moyens. C'était un luxe que Willow ne pouvait s'offrir, et pourtant il lui fallait parvenir au même résultat...

"J'aurais bien voulu faire la même chose que dans Darby O'Gill", avoue Muren, "mais nous ne disposions pas du même budget. Aujourd'hui, personne ne pourrait plus se permettre de consacrer autant de temps et d'argent à la réalisation



Willow, tel Gulliver, capturé par les Brownies : un tour de force signé Dennis Muren.

d'un film. Tout se fait toujours en quatrième vitesse : les prises de vues, les effets spéciaux, la post-production, et cela sans cesser un instant de se demander comment on va bien pouvoir se débrouiller pour la suite. Au début du film", explique Muren, "Willow et Migosh sont capturés et ficelés comme Gulliver par des Brownies qui s'apprentent à les ramener dans leur repaire lorsque la Reine des Fées, une créature vaporeuse, apparaît, causant une belle frayeur aux Brownies. Elle plane vers le sol, explique à Willow la nature précise de sa mission et lui remet la baguette magique qui lui vaudra de connaître tant de mésaventures tout au long du film. La mise en images de la vingtaine de Brownies qui tirent Willow et Migosh dans la clairière nécessita une programmation minutieuse. Il fallut tout d'abord

filmer les plans des fonds dans lesquels Warwick Davis (Willow) et David Steinberg (Migosh) traversaient le cadre, traînés par des câbles invisibles."

Le théâtre des opérations se déplaça vers le plateau réservé aux prises de vues

sur fond bleu à l'ILM, où les acteurs chargés d'incarner les Brownies furent filmés sur un fond bleu, non sans que leurs mouvements aient été soigneusement chorégraphiés. "Les cordes attachées aux épaules et aux jambes de Willow devaient être tirées par cinq Brownies chacune ; sur scène, les acteurs furent donc priés de tirer un vrai bout de corde, sauf le dernier, celui qui était censé se trouver le plus près de Willow. Lui, il ne tenait rien : le bout de corde manquant fut rajouté par la suite, à l'aide d'images de synthèse", raconte Muren. "Pour agrémenter encore les choses, la caméra décrit un panoramique lors de certains plans, ce qui est du meilleur effet. Rien de tel que de faire un peu bouger la caméra, ça rend les plans tout simplement magiques."

Le raccord des plans des Brownies fil-



Les Brownies, minuscules créatures des bois.

més sur fond bleu et des images en mouvement de Willow et de Migosh tractés dans la clairière, qui constituait l'une des tâches les plus complexes de la séquence de la Forêt des Fées, fut confié à Kenneth Smith et John Ellis. "Ce furent des travaux d'optique appliquée plutôt complexes", admet modestement Ellis. "Il y avait beaucoup de mouvements d'appareils assistés par ordinateur. Il a en outre fallu réaliser certaines parties de la corde en animation, puis les repérer et les incorporer à la scène en mouvement."

"La plupart des plans avec les Brownies s'inspirent d'une scène de La Fiancée de Frankenstein"

L'élément qui posa le plus de problèmes dans cette séquence complexe dut être créé de toute pièce : il s'agit du personnage de Cherlindrea, la Reine des Fées, incarnée par Maria Holvoe. "Ce devait être une apparition éthérée, merveilleuse, qui se matérialisait la nuit, dans la forêt", décrit Muren. "Maria Holvoe est mannequin à New York. Elle est d'une grande beauté. Elle a compris d'instinct à quoi la

Reine devait ressembler ; elle savait prendre la pose. Aggie Rogers et Mick Backer ont trouvé un tissu soyeux d'une finesse idéale dans lequel ils l'ont drapée sur un fond noir, et nous l'avons filmée avec des filtres afin d'obtenir un bel effet de brume. C'est George qui a eu l'idée de surexposer la scène et de la noyer de lumière de sorte qu'elle brûle littéralement l'image. Mais elle parlait, dans ce plan. Et comme nous devions ensuite projeter le plan à 48 images/seconde, il a fallu qu'elle synchronise le mouvement de ses lèvres sur un enregistrement à double vitesse de ses

aventures, pour la plus grande joie du public... et à l'immense désespoir des magiciens de l'ILM, les deux Brownies en question devant en effet apparaître dans près de 150 ou 200 plans du film ! Muren constitua du coup une équipe spéciale, placée sous la supervision de Mike McAllister. "J'ai commencé par mettre au point les techniques qui devaient être employées pour la suite des opérations", nous raconte Muren, "après quoi Mike a suivi les équipes de prises de vues dans le monde entier afin de filmer les fonds des séquences dans lesquelles les Brownies



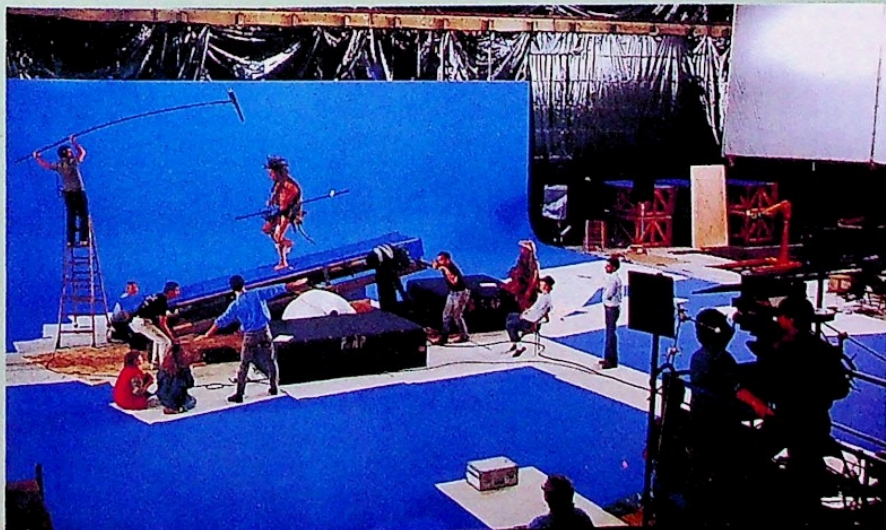
Willow découvre une fée d'une radieuse beauté, qui le rappellera à son devoir.

paroles ! C'est à Kenneth Smith [qui partage l'Oscar remporté cette année par *Innerspace* avec Muren, Bill George et Harley Jessup] que devait ensuite revenir la tâche de traiter optiquement les images ainsi obtenues. Il procéda à divers essais destinés à créer la traînée gazeuse qui accompagne l'image fantomatique. Les reflets qui environnent son corps et qui ressemblent à des vagues se révèlent être de petites fées voletant tout autour d'elle. C'est une image très puissante."

Deux des Brownies de la séquence de la forêt se lieront d'amitié avec Willow et décideront de l'accompagner dans ses

devoirs. Il n'a pas quitté le plateau pendant tout le tournage. La plupart des plans sont basés sur le même principe que la scène de *La Fiancée de Frankenstein* dans laquelle le Dr Pretorius exhibe ses miniatures humaines en boîtes. Sauf que nous avons réitéré l'exploit pour la quasi-totalité des 150 plans en question, que la caméra n'arrête pas de tourner et qu'ils sont tout le temps assis sur l'épaule de quelqu'un, et rien que des choses comme ça. Il fallait qu'on ait vraiment l'impression qu'ils étaient là pour de bon, et pas question de tricher ! Nous avons procédé de deux façons : soit en filmant les Brownies grandeur nature sur des décors immenses construits spécialement ici, soit en employant le bon vieux truc du fond bleu, en réduisant les images obtenues et en les intégrant à l'image de telle sorte que leurs mouvements s'accordent à l'action qui se déroulait sur les plans du fond."

Mc Allister s'efforça, chaque fois que cela était possible, de filmer les acteurs qui incarnaient les Brownies dans les décors surdimensionnés afin d'éviter de devoir réaliser un nombre excessif de scènes composites. "Nous avons construit une dizaine de décors à grande échelle, sans compter celui de la forêt géante, raconte



Les Brownies filmés sur fond bleu.

WILLOW

McAllister. "Nous avons essayé de les rentabiliser au maximum. De toute façon, cela revenait beaucoup moins cher : les acteurs étaient bien plus faciles à diriger ainsi et on voyait tout de suite le résultat. D'autant plus que les Brownies étaient impossibles à éclairer avec tous ces poils marron foncé, qui devaient en outre poser toutes sortes de problèmes lors de la composition des images. Je n'étais pas très chaud pour réaliser les trucages optiques

rents tissus bleus et un sol peint en bleu. J'espérais pouvoir utiliser les véritables ombres projetées par les acteurs, mais ce qui était possible sur un plateau de 12 mètres de côté, s'est révélé irréalisable lorsqu'il a fallu passer sur le vrai plateau, dont les proportions étaient doubles : il faisait plus de 20 mètres de long avec un cyclorama de 10 mètres à chaque bout, et il y avait tellement de reflets que les ombres en étaient affectées. Nous dûmes les

Le fait que les Brownies aient dû être filmés sur un sol bleu nous a singulièrement compliqué la tâche ; c'était comme si nous avions eu deux images composites à réaliser au lieu d'une. Il a fallu que nous tirions les mattes des personnages filmés sur fond bleu, puis, une fois que les mattes avaient été réalisés, que nous fassions une image composite des Brownies pour la couleur, et que nous l'envoyions à l'animation. Ils repéraient le mouvement, d'abord sur l'image couleur puis sur le matte, à partir de quoi nous récupérions le négatif et nous recommençons. Nous réalisons les éléments de tirage à partir de leur négatif et nous en tirons de nouveaux mattes, puisque nous avons désormais un plan synchronisé" explique Smith. "Seulement les Brownies avaient été filmés sur fond bleu, ce qui restreignait la marge de manœuvre de l'équipe technique chargée de les éclairer en fonction du fond : si le sol n'était pas éclairé correctement, nous ne pouvions pas tirer nos mattes. Par conséquent, à plusieurs reprises, nous avons dû jouer sur les contrastes pour donner l'impression que les Brownies passaient de l'ombre à la lumière, faute de quoi on les aurait vu briller dans le noir ! Il y a un plan, par exemple, dans lequel ils se cachent sous un casque que quelqu'un soulève, les mettant à jour. Ils sont éclairés différemment à ce moment-



Willow face au dragon bicéphale Ebersisk...

de 40 de ces individus-là en gros plans, si vous voyez ce que je veux dire. Nous avons donc fait en sorte de tourner le maximum de gros plans dans les décors surdimensionnés, à l'aide d'objectifs de 100 et 300 mm, avec une profondeur de champ limitée de sorte que le point ne soit pas fait sur toute l'image. Dès que la caméra recule et que les personnages sont vus en entier, ou même à mi-corps, c'était un fond bleu. Les Brownies jouent un rôle majeur dans le film", poursuit McAllister. "Le problème, c'est qu'ils devaient donner l'impression d'être réels, et de se comporter comme tels. Si nous avions trouvé des interprètes de 20 centimètres de haut, nous n'aurions pas hésité une seconde. L'idée de base consistait à diriger les scènes et les dialogues comme si les Brownies faisaient partie intégrante des plans tournés en extérieurs. Sauf que c'était à nous de faire le nécessaire par la suite !"

La petite taille des Brownies et le grand nombre de plans dans lesquels ils apparaissent devaient amener Muren et McAllister à prendre prématurément conscience du fait qu'ils auraient à tourner une quantité significative de plongées sur le petit peuple des fées, d'où la nécessité de doter le plateau "fond bleu" d'un sol bleu. "Nous avons décidé de repenser tout le système de prises de vues sur fond bleu," nous confie Muren, "faisant table rase de nos spécifications et reprenant tout depuis le début, pour voir comment on pouvait s'en sortir. Nous procédâmes aux premiers essais en mai ou juin 87, avec diffé-

rajouter par la suite. Pour finir, nous enduisîmes le sol d'un revêtement bleu qui donnait exactement le même résultat que le Chromakey : nous repeignîmes tout en bleu, éclairâmes la scène et fîmes avancer nos acteurs. Ken Smith, le responsable des effets optiques des Brownies, nous déclara que si nous pouvions contrôler la couleur des costumes des Brownies, le résultat serait formidable avec ce procédé. Nous avons insisté sur le fait que ce contrôle nous était indispensable, et sautâmes sur l'occasion."

"Le dragon cracheur de feu est un croisement de requin, de dinosaure et d'éléphant ! Une créature de mort, dotée d'éléments comiques."

En dehors des contrôles nécessités par ces éléments, Smith découvrit que les Brownies présentaient des difficultés inédites au niveau de la composition des images. "La moitié des images composites montrant les Brownies posaient un problème supplémentaire," révèle Smith. "Il fallait qu'ils courent sur le sol. Nous ne pouvions pas nous contenter de les intégrer dans un coin de l'image et de les y laisser ; ils devaient bondir sur des bûches et des chariots. Et pour tout arranger, la caméra panoramiquait sur le décor, ce qui impliquait que John Knoll, qui s'occupait de l'animation, devait les repérer à la main dans le plan et synchroniser leurs mouvements avec le panoramique sur le fond.

...une créature conçue par R. Van der Wende.



là, et il a fallu que nous en tenions compte lors de la composition de la scène."

Un film d'héroïc-fantasy digne de ce nom se doit d'avoir son dragon cracheur de feu : *Willow* ne fait pas exception à la règle. A ceci près que le monstre Ebersisk qui menace les héros en réduction vaut deux créatures comme celle que vainquit Saint George, puisqu'il a deux têtes. Willow et son nouvel ami, le guerrier Mad Mardigan, affrontent l'Ebersisk sur le champ de bataille. Mardigan aura raison du monstre, qui aura entretemps détruit un pont et carbonisé plusieurs hommes d'armes.

La supervision de la séquence devait incomber à l'animateur Phil Tippett à qui l'on doit, tout récemment, la némésis de *Robocop*, Edd 209. Tippett ayant passé beaucoup de temps sur ce film, la conception de l'Ebersisk fut confiée à Richard Van Der Wende. "C'est lui qui a conçu la tête et le corps du monstre, auxquels nous avons, Randy Dutra et moi-même, ajouté certains détails" révèle Tippett. "C'est une sorte de croisement de requin, de dinosaure et d'éléphant. Nous avons essayé de rassembler des éléments disparates empruntés à des animaux très différents, de façon à faire passer le sentiment que l'on éprouve lorsqu'on se trouve confronté pour la première fois à quelque chose d'étrange et de puissant : on est déconcerté. Il fallait qu'on comprenne que c'est une créature de mort, avec quelque chose de comique en même temps. C'est un dragon cracheur de feu tout ce qu'il y a de plus classique, car George avait insisté depuis le début pour qu'il soit d'une certaine façon crédible, de sorte que l'on ait l'impression qu'il était de la même essence que la créature réelle qui avait donné naissance au mythe des dragons. Nous en avons fabriqué deux modèles réduits, pour deux décors différents" poursuit Tippett. "L'un était complet, l'autre n'étant réalisé qu'aux deux tiers. C'est Tom St



Amand qui a conçu les armatures, lesquelles furent fabriquées par Blair Clark. Les armatures étaient du type de celles que l'on utilise traditionnellement pour l'animation image par image, à ceci près qu'elles faisaient plus d'un mètre vingt de long. La séquence comportait une quarantaine de plans en tout, qui furent animés par St Amand et Harry Walton, sous la supervision optique de Bruce Nicholson."

L'Ebersisk résulte du mauvais usage que Willow fait de ses pouvoirs magiques : celui-ci brandit sa baguette magique en direction d'un troll qui se métamorphose en un gigantesque dinosaure cracheur de feu... par la grâce de quelques

effets d'optiques rudimentaires, d'un peu d'animation image par image et de quelques marionnettes télécommandées. "Nous ne disposions que de très peu de plans pour faire comprendre sans ambiguïté qu'une métamorphose était en train de se produire", raconte Tippett. "Nous avons obtenu ce résultat en partie au moyen d'une superposition de fumée sur quelques éléments existants : un plan animé image par image du corps du troll s'ouvrant pour révéler un œuf, puis un second plan dans lequel l'une des têtes de l'Ebersisk fracasse la coquille. Cet effet fut réalisé au moyen d'un câble."

L'animation de la séquence devait poser plus d'un problème à Tippett et son équipe. C'est que l'Ebersisk était quelque peu limité dans ses évolutions. "Il reste pour ainsi dire sur place", explique Tippett. "Il ne pouvait pas faire grand chose d'autre, sinon se baisser pour ramasser ses victimes ou cracher des flammes. La difficulté de l'entreprise tenait au fait que nous avions du mal à justifier les mouvements du monstre. Sans compter qu'il y avait deux têtes à faire bouger en même temps, ce qui nous a donné deux fois plus de travail."

Dans une tentative pour aider leurs infortunés collègues du département d'optique, submergés sous des centaines de plans des Brownies, sans parler de toutes

Le général Kael, l'âme damnée de la Reine Bavmorda.



WILLOW

les autres séquences dont la composition leur incombait, Tippett et Muren décidèrent de tenter une expérience. "Pour composer certains de nos plans directement à la prise de vues, nous avons décidé d'employer le système de projection par transparence cher à Ray Harryhausen. Nous voulions voir si les deux systèmes, la composition optique et la composition "à la caméra", étaient compatibles. Nous n'avons employé le système de Harryhausen que pour une dizaine de plans. Les deux techniques ne cohabitaient malheureusement pas. Nous avons donc veillé, dans toute la mesure du possible, à ce que les plans tournés grâce à ces deux procédés ne soient pas directement montés les uns à la suite des autres."



L'animation d'une marionnette à tige.

La composition des images optiques devait poser d'autres problèmes, une grande tête mécanique de l'Ebersisk construite pour le moment culminant de la séquence s'étant refusée à fonctionner comme prévu. La tête grandeur nature était censée réagir contre Mad Mardigan au moment où il tuait la créature, mais l'acteur dut être composé au rythme de la maquette animée image par image. "Ils ont fini par filmer Mad Mardigan sur fond bleu, devant une fausse tête de l'Ebersisk" se remémore Tippett. "Le plan était très statique, ce qui posa des problèmes à John Alexander lors de la composition optique. Il dut faire bouger l'élément de Mad Mardigan dans le cadre, comme s'il était frappé par l'une des têtes du monstre. Comme les images de Mardigan étaient à deux dimensions, il n'y avait pas moyen de faire comme s'il tournait en rond, de sorte que John eut toutes les peines du monde à l'intégrer à la scène. Il ne pouvait que le déplacer dans le plan. John a également conçu un mouvement de Mardigan traversant les airs, et Tom St Amand et Pete Kosachek programmèrent leur animation image par image en conséquence. Puis le département d'animation dut créer des mattes, processus horriblement minutieux, dont une bonne part fut

réalisée après coup, afin de tenter de sauver la scène."

On compte un certain nombre de transformations magiques dans Willow. En plus de la métamorphose du troll en Ebersisk, il nous est donné d'assister aux transformations de rigueur : une armée de cochons qui couinent, grâce à la méthode maintenant classique des prothèses et des poches à air explorée pour la première fois par Dick Smith dans *L'Exorciste*, et rendue populaire par Rob Bottin dans *Hurléments* — autant d'effets réalisés en direct par l'équipe de maquilleurs britanniques. Mais l'une des transformations du film devait défier toutes les technologies connues. La Bonne Reine s'incarne, tout au long d'une scène dans différents animaux, et elle ne retrouve sa forme humaine qu'à la fin. Muren s'était juré de traiter le problème à la caméra, passant d'un animal à l'autre à l'aide de marionnettes à tige et d'images de synthèse. "La séquence est composée de trois plans principaux, sans gros plans et avec très peu de coupes. C'est une transformation très élaborée. De chèvre, elle se change successivement en autruche puis en paon, en tortue et enfin en tigre, avant de retrouver sa forme humaine. Elle apparaît alors nue, endormie sur le côté. Cette séquence faisait appel à une technologie assez pointue : le passage de la tortue au tigre puis à la femme devait se faire dans un seul plan, et nous ne voulions pas que cela ressemble à un fondu enchaîné classique. Nous avons donc fait appel à l'ordinateur pour fondre chacune des formes dans celle qui lui succédait. Ce traitement de l'image impliquait un changement numérique de l'image ; c'est la technologie utilisée pour les cartes météorologiques mettant en évidence les changements de température, de pression atmosphérique et ainsi de suite. Cette idée est applicable à la transformation de n'importe quelle image. Nous devons accorder les mouvements et les formes de deux personnages différents et programmer la fusion de l'un avec l'autre afin d'obtenir une image synthétique sans solution de continuité. Nous n'avons pas employé l'ordinateur pour générer des images mais pour fondre l'une dans l'autre deux images qui existaient sur la pellicule pendant un laps de temps donné." L'Available Light, une firme installée à Burbank, fut chargée d'animer des douzaines de plans d'animaux parlants, dont il fallait synchroniser les mouvements de la bouche.

La supervision de l'animation des marionnettes à tige fut placée sous la responsabilité de l'animateur Dave Allen, qui avait récemment assumé une tâche comparable pour *Batteries not Included*. Tad Krzanowski, le concepteur des dispositifs "à fils cachés" de *Batteries...* conçut et réalisa les mécanismes délicats dissimulés dans les différentes marionnettes d'animaux. Il fut aidé dans sa tâche par Gordon Taft, qui sculpta la peau des animaux en question, et Jean Bolti qui joua les taxidermistes en ajoutant les plumes et la fourrure destinées à donner la touche



Après la chèvre, l'autruche !

finale aux créatures. Le principal animateur de la séquence fut le marionnettiste Tony Hudson, assisté de Bob Cooper. Allen décrit sa contribution avec sa modestie habituelle : "J'étais chargé de veiller à ce que les mouvements des animaux qui devaient s'enchaîner soient synchronisés, et je m'en assurai en suivant leurs évolutions sur un moniteur vidéo, en liaison étroite avec notre chef opérateur des effets spéciaux, Terry Kostner. En fait, je vérifiais que tout marchait comme prévu."

Allen rend hommage à l'auteur des storyboards, Dave Lowery, qui a joué un rôle essentiel dans la mise en œuvre de la séquence de transformation. "Dave avait mis au point les storyboards à partir de mes entretiens avec Dennis" raconte Allen, "et il a fait des choix qui nous ont considérablement aidés à mettre au point le look de certaines des créatures."

En raison de la complexité de la manœuvre consistant à tenter de fondre deux images distinctes en une seule, Allen décida de tourner l'un derrière l'autre tous les plans qui devaient être liés par ce moyen. "J'ai essayé de procéder plus ou moins dans l'ordre, bien que ce n'eût pas été indispensable" affirme Allen. "Les plans de coupe de Willow regardant la scène me dispensaient théoriquement de l'obligation de tourner dans l'ordre. Mais lorsque les modèles réduits devaient se succéder à l'image, je me suis dit qu'il vaudrait mieux faire en sorte de les filmer dans l'ordre."

La séquence démarre très fort, avec la transformation surprenante d'une chèvre en autruche, dont la majeure partie fut traitée mécaniquement. Le cou de la chèvre commence par s'allonger, sa tête prend la forme caractéristique d'une tête d'autruche et ses pattes de devant se changent en ailes sur lesquelles des plumes se mettent à pousser, tout cela en l'espace de deux plans. L'équipe chargée des effets spéciaux techniques placée sous la responsabilité de Krzanowski dut tout d'abord fabriquer une structure susceptible de s'allonger de trois centimètres à 60 centimètres. "Tad a commencé par tester un assemblage de tubes en PVC télesco-



piques" raconte Allen. "C'était prometteur au début, mais cela s'est arrêté là. Il a préféré opter pour la mousse de scotch compressée, qui s'est très bien comportée."

La difficulté résidait dans le choix du matériau de revêtement du cou : l'idéal aurait été un tissu qui ressemblait au poil de chèvre lorsqu'il était comprimé, et à des plumes d'autruche lorsqu'il s'expandait. Jane Bolti finit par y appliquer de petites plumes d'autruche qui lui donnaient un aspect correct dans les deux positions. "La technique qui aurait consisté à le recouvrir de fourrure était beaucoup trop complexe" explique Krzanowski. "Comme nous ne pouvions pas empêcher la mousse de se comprimer, nous avons dû employer une colle spéciale, et Jane a été obligée d'appliquer les plumes dans la position comprimée. Le cou était maintenu en position contractée par plusieurs câbles dissimulés dans le cou de mousse, et lorsqu'on les relâchait, non seulement le cou s'allongeait mais encore nous pouvions l'articuler."

Pourquoi Krzanowski, Allen et toute l'équipe se sont-ils donné tant de mal

Une phase intermédiaire.



pour allonger le cou de cette chèvre, alors que le plan devait être de toute façon revu et corrigé par l'ordinateur ? Réponse : le processus de synthétisation de l'image est encore à un stade primitif, comme le souligne Krzanowski : "Nous avons décidé de traiter cette séquence par des moyens mécaniques, l'ordinateur ne pouvant résoudre que les fondus linéaires. Si nous avions compté sur l'ordinateur pour allonger le cou de la chèvre et en faire un cou d'autruche, nous n'aurions pu agir que sur la longueur, ce qui aurait été trop limitatif. Nous voulions faire réagir l'animal comme s'il avait mal."

En même temps que le cou de la chèvre s'allonge, sa tête prend l'allure caractéristique d'une tête d'autruche, problème qu'il appartenait à Gordon Tait, le complice de Krzanowski, de résoudre. "Gordon avait décidé de régler le problème de la transformation au moyen d'une pompe à vide" raconte Allen. "Sous la peau en caoutchouc de la chèvre, il a placé un crâne d'autruche en fibre de verre. En créant un vide à l'intérieur, il pouvait aspirer la tête

L'une des transformations du film devait défier toutes les technologies connues, lorsque la Bonne Reine s'incarne dans différents animaux. Une scène aussi stupéfiante que mémorable !

de chèvre en caoutchouc, qui se collait alors sur le moulage de tête d'autruche, comme dans une machine à thermoformer. Afin de perfectionner la transformation, Gordon a réglé le système de telle sorte que les cornes de la chèvre, réalisées en mousse de caoutchouc, puissent rentrer par des trous pratiqués dans le crâne d'autruche lorsqu'on tirait sur des câbles. De la même façon, les oreilles s'atrophiaient et disparaissaient à l'intérieur du crâne en fibre de verre, tout cela se produisant pendant l'allongement du cou.

Dans le plan suivant" poursuit Allen, "la chèvre se cabre, achevant sa transformation en autruche. Pour accorder les mouvements des pattes de derrière de la chèvre et ceux des ailes de l'autruche, nous avons fabriqué, au niveau du poitrail de la chèvre, une articulation qui n'existe pas normalement chez l'animal. Elle était conçue pour ployer dans un sens puis dans l'autre, à la manière d'une aile. Dans ce plan, le cou était déjà étiré, et une tête d'autruche avait pris la place de la tête mécanisée de la transformation chèvre/autruche. Nous l'avons peinte de la couleur de la chèvre et y avons ajouté de la fourrure. La différence de taille entre les deux têtes est très apparente : elle est beaucoup plus petite dans ce plan. Mon sentiment était que si nous décadrions le corps de chèvre en cours de transformation lors du premier plan, on perdait le plan de référence lorsqu'on revenait dessus au plan suivant. Le fait que la tête soit

plus petite tandis que le corps de la chèvre se transformait en autruche ne posait pas de problème. Je crois que nous nous sommes bien sortis, même si, dans le second plan, la tête est deux fois plus petite que dans le premier."

Comme si cette première métamorphose n'était pas assez complexe, Lucas décida qu'au moment où on revient sur la créature, après le plan de Willow réagissant au premier stade de la transformation de la chèvre en autruche, celle-ci devrait avoir déjà entamé sa seconde métamorphose ! "Les croquis étaient déjà prêts" se remémore Allen, "lorsque George nous a demandé d'ajouter une étape au processus : un paon devait succéder à l'autruche. C'est Gordon Tait qui a eu l'idée de la mécaniser à l'aide d'un système de parapluie pliant, équipé d'un petit moteur. Le paon avait été conçu de façon à pouvoir être filmé à part, puis inclus dans la scène au moyen d'une image composite, mais j'étais contre cette solution. Nous l'avons filmé sous la forme d'une marionnette hybride d'autruche et de paon, parce que je pensais qu'autrement, nous risquions d'avoir plus de mal à synchroniser les différents éléments. Cela s'est très bien passé."

L'hybride d'autruche et de paon devait ensuite se métamorphoser en tortue. "Les plumes du paon commencent par se replier au moment où l'autruche s'assoit" explique Allen. "Ce plan concernait ses pattes, il n'y avait pas moyen de faire autrement si nous voulions que son corps de profil évoque une carapace de tortue. Nous n'avions pas les moyens mécaniques de rétracter la tête de l'autruche, de sorte que nous employâmes, pour allonger le cou de notre tortue, la même technique que pour le cou de la chèvre du premier plan. Nous avons ensuite, à l'aide de l'ordinateur, raccordé le cou de la tortue avec celui de l'autruche en train de s'asseoir, en sélectionnant les points les plus appropriés à la fusion des deux images. Cela nous a fait gagner beaucoup de temps."

Le passage de la tortue au tigre faisait encore une fois appel à la technique de la mousse de scotch utilisée dans le premier plan pour réduire les dimensions d'un objet. "Au départ, nous devions voir les grosses pattes avant du tigre jaillir de la carapace de la tortue, grâce à des membres de tigre en mousse de scotch" révèle

Le suivi par ordinateur.



WILLOW

Allen, "mais Dennis s'est dit que, puisqu'on retournait sur Willow après que l'autruche se soit changée en tortue, au moment où l'on revenait sur la métamorphose, une partie de la transformation de la tortue en tigre devait déjà avoir eu lieu. Cela nous a facilité le travail, dans la mesure où nous n'avions plus besoin de montrer la formation de ces monstrueuses pattes. A la place, on revenait sur la tortue avec ses pattes de tigre déjà en place, la carapace pivotait vers l'avant et commençait à se changer en face de tigre, pendant que le corps du tigre semblait

au fur et à mesure qu'ils apparaissent, donne l'impression qu'il s'agit d'un processus douloureux. Je crois qu'on n'avait jamais rien vu de tel jusqu'à présent."

Lorsque la Bonne Reine retrouve sa forme primitive, à l'issue de ces métamorphoses, elle entreprend de défier la Mauvaise Reine en un duel magique comme on n'en avait pas vu depuis l'affrontement de Boris Karloff, Vincent Price et Peter Lorre dans *Le Corbeau*, en 1963. "C'est une séquence assez élaborée : l'une des deux lance une boule de feu sur l'autre, qui riposte en envoyant, d'un coup de

par tourner des plans dans lesquels la pluie tombait à deux mètres cinquante de la caméra, de sorte que tout soit trempé dans le fond, et nous avons ajouté optiquement de la pluie au premier plan. La pluie optique et les éclairs devaient être synchronisés avec ceux du plateau, de sorte qu'ils donnent l'impression de se produire simultanément. En prévision des panoramiques, nous devions aussi veiller à filmer des éléments de pluie susceptibles de s'accorder avec le mouvement d'appareil, ce qui était plutôt compliqué."

Dans le domaine des effets spéciaux optiques, John Ellis était responsable de la séquence du Combat des Reines. "Nous avons dû ajouter un effet de feu devant la Reine, lorsqu'elle est frappée par la boule de feu, et nous avons rotoscopé le plan, de telle sorte qu'on la voie au travers" nous confie-t-il. Le rôle d'Ellis fut considérablement simplifié grâce à un nouvel élément du département d'optique de l'ILM : une truca à contrôle numérique d'un modèle original, dont Ellis nous parle avec enthousiasme. "Pour la première fois, nous avons pu déplacer la caméra sur les éléments et répéter les mouvements à l'infini, ce qui est particulièrement utile sur les séparations. Normalement, nous aurions été obligés de réaliser des contretypes de tous les éléments, placer les séparations ensemble, reprendre cet élément et faire notre mouvement dessus. Maintenant, nous pouvons réaliser les séparations en mouvement."

La séquence du combat des Reines : un duel magique véritablement époustoufflant !



grossir derrière, grâce à la mousse de scotch couverte de fourrure du tigre. Ensuite, on recadre une marionnette à graine hybride de tortue et de tigre avant de revenir sur le tigre proprement dit. Nous fîmes venir ensuite un vrai tigre, que nous filmâmes pour faire le raccord avant que la transformation ne reprenne."

Une fois toutes les marionnettes à tigre utilisées, les différentes images à relier furent introduites dans les ordinateurs de l'ILM pour subir les transformations prévues. "Rien à voir avec les effets traditionnels faisant appel à des vessies qui se gonflent et se dégonflent et dans lesquels il faut que quelque chose disparaisse pour qu'une autre chose puisse apparaître mécaniquement" proclame Muren. "C'est plutôt comme un fondu enchaîné, à une différence près : c'est l'ordinateur qui a décidé à chaque étape de la transformation comment le personnage devait se dilater ou se contracter afin de venir à la rencontre de la forme lui succédant. Doug Smith a écrit le programme de telle sorte que l'on conserve certains points de référence — les yeux, les pattes, la bouche — en mémoire, alors que les personnages se fondaient l'un dans l'autre. On a vraiment l'impression de voir un objet en matière plastique se transformer, changer complètement de forme à chaque fois. La séquence semble d'autant plus réelle que le comportement de chacun des animaux,

Baymorda transformée en brouillard rouge sang à la fin d'un duel homérique.

Ci-dessous : un tigre humain !



baguette magique, un jet de neige qui fait prendre son adversaire en glace. J'étais en Angleterre lorsque cette séquence a été tournée ; je m'occupais des aspects scéniques de l'affaire. Par exemple, lorsque l'autre Reine est frappée par la boule de feu, il a fallu déclencher sur le plateau un éclair qui devait s'intégrer à l'effet optique réalisé ici. De la même façon, lorsque l'autre Reine est frappée par le "rayon de neige", nous avons envoyé un jet d'azote liquide sur le plateau. Cette séquence mettait en outre en jeu de la pluie et des effets d'éclairs. Nous avons commencé

A la fin du duel, la Méchante Reine est évidemment battue, ce qui devait nécessiter des prises de vues et des travaux d'optiques très particuliers, faisant intervenir la nouvelle truca à contrôle numérique. "Lorsque la Méchante Reine perd le combat" explique Muren, "elle se change en un brouillard rouge sang du plus étrange effet. Pour réaliser cet effet, nous avons filmé le plan en mouvement, en intégrant à notre programme un certain nombre de petits déplacements, de telle sorte que la fumée donne l'impression d'être animée d'une vie propre. L'effet est obtenu au moyen de plusieurs passages distincts, et nous étions capables de changer l'amplitude et la nature des mouvements dans chacun. A la fin, la Méchante Reine se change en fumée et s'élève dans le plafond à claire-voies où elle disparaît."

Il est difficile de dire quels sont, parmi les effets spéciaux particulièrement innovants de Willow, ceux dont on parlera le plus, ou dont on se souviendra le plus longtemps. Mais si la narration et le jeu des acteurs ressortent aussi bien que les effets très spéciaux de l'Industrial Light and Magic, alors on pourra dire que les talents combinés de George Lucas, de Ron Howard et des magiciens de l'ILM auront réussi à produire le meilleur de tous les effets : une œuvre cohérente. △

DES MATTES HI-TECH par George Turner

Les peintures sur verre ont toujours été d'une aide considérable dans l'élaboration de l'illusion cinématographique, et cela depuis l'aube du cinéma, mais les membres du département des mattes de l'Industrial Light and Magic ont encore apporté, pour certaines des scènes les plus merveilleuses de Willow, quelques perfectionnements à cette invention vénérable.

Sous la direction de Chris Evans, crédité au générique comme "superviseur des peintures sur verre", les artistes Michael Pangrazio, Caroleen Green, Sean Joyce et Paul Swendsen ont mis tout leur talent au service de Willow, tandis que Craig Barron, directeur de la photographie des mattes, les opérateurs des prises de vues des mattes Wade Childress et Randy Johnson, avaient recours à certaines techniques photographiques inédites pour ajouter une dimension à ce que d'aucuns considèrent comme un procédé plat.

"Nous passons notre temps à réfléchir au moyen d'ajouter de la vie et du mouvement aux mattes, parce que, au fond, les mattes manqueraient quelque peu de relief", explique Barron. "Dans la vie réelle, les arbres, l'herbe, les nuages, tout bouge au moindre souffle d'air. Sans parler des oiseaux qui passent dans le ciel, de la lumière qui change constamment derrière les nuages... Nous faisons en sorte de tenir compte de ces éléments mouvants et de les reproduire afin de donner vie aux mattes. Notre démarche suit deux axes : la fidélité à la nature et, bien sûr, la confort-



Deux décors réalisés grâce aux mattes : montages chinoises et cascades américaines, et la (fausse) traversée d'une gorge.



mité avec les desiderata du metteur en scène."

Voici comment Evans décrit, quant à lui, l'évolution du projet : "Un beau jour, George Lucas nous a appelés Craig, Mike et moi au ranch Skywalker pour regarder un premier montage, très sommaire, du film. Il s'arrêtait de temps en temps pour nous dire, par exemple : "ici, nous avons besoin d'un château", ou bien "là, il nous faut un paysage", et il nous a fait la liste des mattes dont il avait besoin : une trentaine environ. Nous avons alors commencé à travailler sur la conception visuelle et technique de ces différents plans. A ce moment-là, il n'y avait pas de storyboards ; juste un montage "avant" et un montage "après". Nous nous sommes entretenus avec George (Lucas) et Ron

Howard de ce qu'ils voulaient voir, nous leur avons proposé un certain nombre de variantes pour chaque plan et nous en avons réalisé des croquis en couleurs ou de petits tableaux pour leur montrer à quoi les plans allaient ressembler. Dans quelques cas précis, nous avons pu utiliser des images en VistaVision qui avaient été tournées spécialement pour nous en Angleterre par Mike McAllister, mais il a été très vite évident que nous serions obligés de tourner nous-mêmes une douzaine de plans d'action en VistaVision pour ce que George appelait les "plans du trek" dans lesquels on voit les personnages du film traverser des paysages fantastiques. Nous devions relier certains paysages filmés en Nouvelle Zélande à d'autres tournés en Angleterre et — pour

leur conférer un aspect encore plus fantastique — George tenait absolument à ce que nous retrouvions l'atmosphère d'un endroit précis de la vallée de la Li, un fleuve du Sud de la Chine."

Six des vedettes principales qui incarnent les Nelwyns quittèrent l'Angleterre pour deux semaines de prises de vues du trek en Californie du Nord et dans le Marin Country. C'est à Evans que fut

confiée la direction de la seconde équipe de prises de vues de ces scènes.

"Certains des meilleurs mattes devaient être des images latentes en VistaVision qui nous permettaient de faire des panoramas optiques latéraux ou verticaux, comme si le caméraman suivait les acteurs ou recadrerait un point particulier du décor", commente Barron.

Un plan particulièrement réussi de cette série montre les promeneurs en train d'émerger d'une vallée, le long d'une cascade, sur un fond de rochers pareils à ceux de la vallée de la Li. "Nous avons tourné la scène à Birney Falls, dans l'Oregon. Chris a "gommé" le sommet de la cascade en plaçant un carton noir à l'emplacement réservé aux mattes de la caméra à double châssis, afin de pouvoir, par la suite, peindre à la place ces montagnes chinoises que George aimait tant. La peinture fut intégrée dans l'image latente en VistaVision, après quoi un panorama optique vers le bas des montagnes devait recadrer les Nelwyns en train de marcher le long de la cascade. John Ellis, le superviseur de la photo optique, et John Alexander ont travaillé sur les panoramas réalisés à la truca, apportant toutes leurs compétences à notre travail."

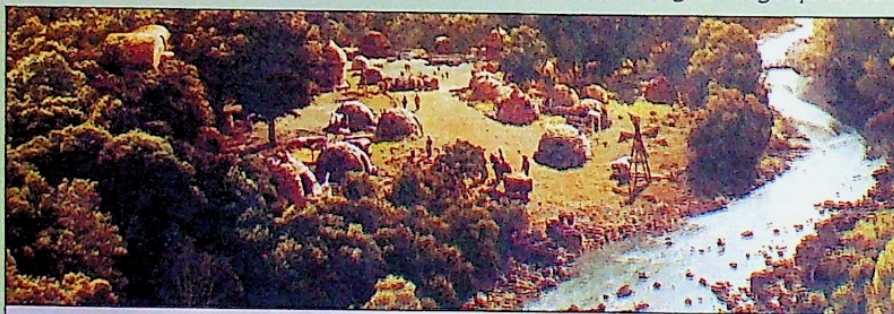
C'est Evans qui nous confie comment "pour le plan dans lequel les nains sont censés marcher sur un tronc d'arbre surplombant un ravin, nous les avons fait marcher sur le toit d'un gros camion et filmés à contre-jour sur un fond de ciel blanc, après quoi nous avons réalisé des mattes que nous avons filmées à l'aide du

WILLOW

double chassis devant la peinture sur verre de la gorge."

Barron explique comment, pour une scène au cours de laquelle les Nelwyns descendent le versant d'une colline au coucher du soleil, un vrai ciel fut filmé — au lever du soleil, en fait. "Nous avions placé entre la caméra et le ciel des silhouettes de montagnes découpées dans une plaque d'aggloméré d'1 mètre 20 sur 2 mètres 40. Il y avait des nuages parfaitement dramatiques que nous avons photographiés au ralenti afin qu'ils donnent, à la projection, l'impression de traverser le ciel à toute vitesse, et nous y avons rajouté des vols d'oiseaux. Sur ce plan employé comme image latente, Paul Svendsen n'a plus eu qu'à rajouter par la suite les montagnes, afin d'en faire une image latente

rochers peints sur la vitre, de telle sorte qu'ils se fondent dans le décor, en guise de raccords de mattes, et qui se perdent dans une maquette en demi-relief, laquelle devenait une maquette en trois dimensions. C'était une transition très originale : une projection à plat, une peinture sur verre, une autre peinture, sur une maquette en demi-relief cette fois, et une maquette en trois dimensions, tout cela d'un seul tenant. Ceci devait permettre à la caméra de reculer et de remonter sans décadrer l'image projetée en bas de l'écran, tout en nous permettant de disposer de changements de parallaxe de telle sorte que l'on voit autour et au-dessus du rocher devant lequel ils se trouvent. Et comme si ce n'était pas assez compliqué comme cela, George a exigé qu'un cor-



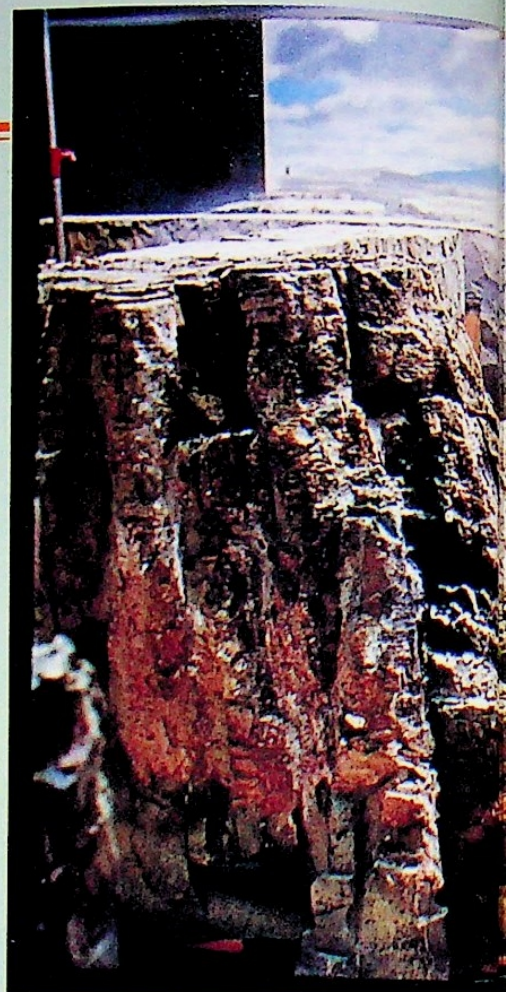
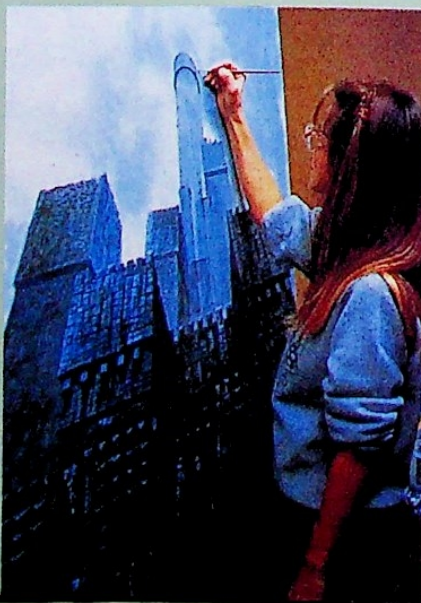
D'extraordinaires images composites.

composite, après quoi nous avons filmé les Nelwyns, au ranch, à une heure magique. Cet élément fut enfin filmé, toujours à l'aide de la caméra à double chassis, sur le fond, afin de donner l'image composite finale."

L'un des plans les plus longs et les plus complexes du film s'ouvre sur un plan rapproché de deux cavaliers chevauchant dans le gouffre dédaigné d'un canyon sinueux, puis la caméra recule, remonte dans un mouvement de grue jusqu'au bord du canyon. Ce plan fut filmé par Wade Childress à l'aide de la caméra Automatte, ainsi que nous le raconte Evans : "Ce plan a été réalisé au moyen d'une maquette très soignée, placée devant un fond qui se perdait dans le lointain. Paul Huston, qui a réalisé la maquette, est un véritable artiste. J'avais imaginé un plan qui faisait le tour d'une image en VistaVision tournée en Nouvelle Zélande par McAlister et qui montrait les cavaliers passant devant une muraille rocheuse. Cette image était projetée en transparence sur une vitre incrustée dans un mur de canyon en bas-relief, procédé déjà utilisé, mais en noir et blanc, pour King Kong. Nous y avons rajouté des

beau traverse le canyon en volant, alors nous avons demandé à Kim Marks de filmer un corbeau sur un fond de ciel blanc et nous l'avons intégré à l'image à l'aide de la caméra à double chassis, en tournant le plan avec l'Automatte."

Dans une autre scène, la peinture sur matte fait appel à un élément de maquette : c'est celle du camp de nuit dans la neige. De la lumière vacille dans une



tente. Pangrazio, qui peignit la scène, y ménagea une tente en ombre chinoise, puis Huston construisit une tente miniature qu'il illumina de l'intérieur, créant ainsi un élément concret qui fut filmé sur l'image latente.

Barron décrit les scènes de l'intérieur de la salle du trône de la Reine Bavmorda comme "un bon exemple d'un matte impressionnant et économique restreignant au minimum la construction de décors. Nous avons filmé les scènes d'action avec le chef électricien de l'ILM, Pat Fitzsimmons, dans notre studio, en plaçant un morceau de mousse noire entre la caméra et le décor. Nous avons ensuite intégré le matte à l'image latente au département des mattes. Et nous n'avons eu qu'à construire les éléments de décor dont nous avions vraiment besoin : des plaques collées sur le sol, quelques marches, et un trône taillé dans de la mousse de polyester. C'est Caroleen Green qui a peint les mattes à partir d'un dessin de Sean Joyce."

On retrouve une autre combinaison intéressante de peintures sur verre et de

Les artistes au travail...





décors miniature dans un château maléfique qui accumule les flèches, les tours, les créneaux, les étendards, les donjons et une profusion de détails qui ajoutent de la véracité au décor, même dans ce contexte fantastique. L'édifice est entouré d'un désert rendu plus hostile encore par des squelettes et des silhouettes crucifiées, qui évoquent autant d'épouvantails. Le décor en réduction, construit par Huston, occupait une surface de 5 mètres sur 6 sur l'un des plateaux. "Dans les films fantastiques, on a souvent recours aux mattes pour donner l'atmosphère d'un lieu qui n'existe pas, ou qui serait trop compliqué à filmer pour de bon."

Evans décrit les plans du château comme "des images latentes en VistaVision où les peintures sont incrustées dans la maquette. Craig et Mike sont les pionniers de cette technique qui consiste à construire un modèle réduit d'un endroit donné afin de profiter des éclairages, des détails, de tous les avantages qu'offre la maquette, qui fournira une image latente, après quoi ils réalisent une peinture sur verre qui permettra d'ajouter à la maquette les qualités qu'on ne peut obtenir qu'avec la peinture. Je dirais que c'est une double illusion, comparable à un alliage tel celui, par exemple, de l'étain, flexible, et du cuivre, plus dur, qui donne du bronze. Les maquettes ont l'air de maquettes, et les peintures seront toujours des peintures, mais assemblez les deux et vous obtenez une illusion qui peut être très convaincante. Pangrazio a réalisé les plans rapprochés, je me suis chargé des plans d'ensemble."

Pour montrer Willow en train de quitter le château de Kir Asleen au milieu d'une

Pour plusieurs décors (un canyon, les châteaux, etc.), on combina des maquettes et des peintures sur verre.



foule chaleureuse, les cinéastes réalisèrent un décor partiel du portail et d'une paire de piliers, Mike Pangrazio étant chargé de peindre un matte montrant le reste du château. "La peinture incorporait une maquette sur laquelle des étendards flottaient au sommet de certains des piliers miniatures", raconte Barron. "Lorsque nous avons récupéré le plan, George a exigé que nous y rajoutions, à droite et à gauche, des personnages en train de faire de grands adieux, et nous nous sommes exécutés au moyen de prises de vues sur fond bleu. C'était un plan très complexe, parce qu'en plus de tous les éléments, la truca panoramiquait vers le haut sur Willow qui sortait de l'image, pour recadrer le haut du château où les étendards flottaient dans le vent."

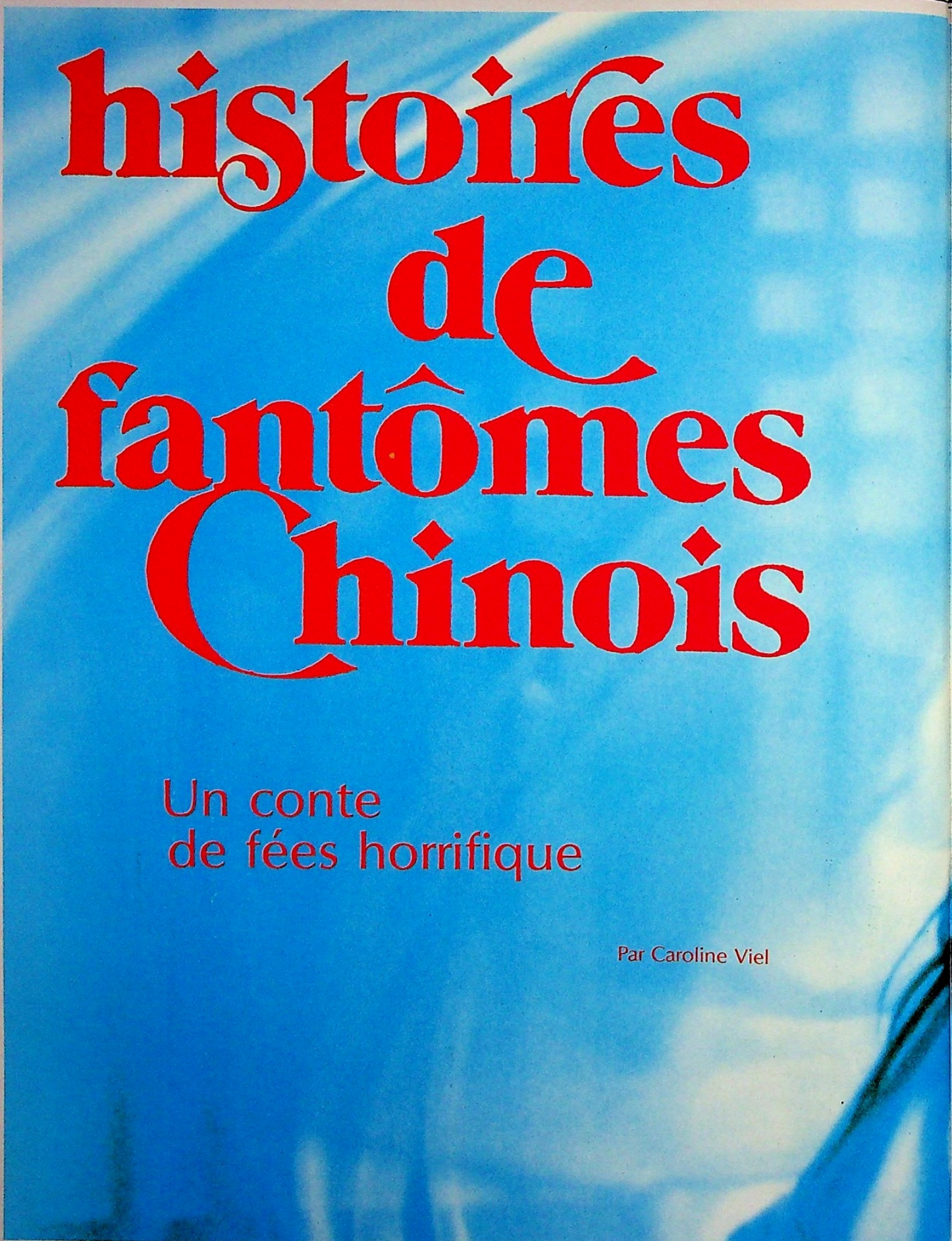
D'après Evans, le plan le plus ambitieux de Willow est le dernier : "C'est le plan le

plus difficile que j'aie jamais réalisé. George tenait à ce que la fin du film soit très impressionnante : tout finit bien, la paix est rétablie sur tout le territoire. Il voulait un matte qui permettait de reculer loin, très loin, de passer d'un plan rapproché du village à un plan très large du paysage. La difficulté résidait dans la nécessité d'obtenir une atmosphère claire qui permette d'y voir loin, tout en conservant la douceur de la lumière presque argentée du petit village d'Angleterre où le film avait été tourné. George voulant en même temps retrouver la lumière de l'école de peinture de Hudson River. Là, j'ai préféré les gris métallisés à la lumière orangée, dorée. Tout cela devait en outre être placé dans le décor de la vallée de la Li. Nous avons envoyé Scott Farrar tourner un plan de rivière surplombant un torrent bouillonnant dans le Nord de la Californie, puis nous avons, Craig et moi, filmé une seconde image d'un petit village avec des huttes, des nains, un poney, des poules, des cochons et un groupe d'écoliers. Ce plan, destiné à être projeté en transparence, a été filmé à partir d'une plateforme de sept mètres de haut. Puis j'ai peint un matte d'un mètre vingt sur trois mètres de la vallée avec ses étranges formations rocheuses et nous y avons rajouté l'image en transparence du fleuve et du village. Nous avons même utilisé des photo-montages de certains détails de la forêt, au premier plan, à l'aide d'un travelling arrière très élaboré signé Wade Chil-

dress et Randy Johnson. La séquence dure 50 secondes, après quoi le générique s'inscrit sur l'image, qui disparaît en fondu."

Le jour de la projection de ce plan, une équipe de tournage de "60 Minutes", une émission de télévision, filma Lucas en train de commenter les rushes dans la salle de projection. Par la suite, l'opérateur de prises de vues devait raconter qu'il s'était récemment trouvé en mission dans la vallée de la Li, et qu'il était très surpris que Lucas ait réussi à obtenir l'autorisation du gouvernement chinois d'abattre une partie de la forêt pour y bâtir le village. Mystifier les experts est vraiment une sensation exaltante !

Cet article et le précédent ont été publiés dans le numéro d'août 88 de la revue "Américain Cinématographe". Ils sont reproduits ici avec l'aimable autorisation de l'éditeur.



histoires de fantômes Chinois

Un conte
de fées horrifique

Par Caroline Viel



O n a souvent tendance à croire que le cinéma fantastique se limite aux productions de l'Italie et des pays anglo-saxons. Leurs films sont, en général, les seuls à jamais parvenir sur les écrans de nos salles obscures, malgré des qualités parfois bien discutables. La plupart des distributeurs n'aiment, hélas, pas prendre de risques : ils préfèrent demeurer en terrain connu et ils sont donc extrêmement réticents à l'idée d'acquiescer des films différents, plus risqués à sortir. Certains ont pourtant gardé leur vocation première de découvreurs de films originaux qu'ils aiment à faire partager à un public plus large. Ces professionnels avisés ont la chance de s'initier aux bandes d'autres contrées à l'occasion de festivals spécialisés. Leur persévérance est parfois récompensée quand ils rencontrent des œuvres merveilleuses qui méritent amplement de tenter leur chance au box-office français. C'est le cas de *A Chinese Ghost Story*. Mais il est toutefois nécessaire d'étudier l'étonnante carrière de ce film et de faire ainsi un petit retour en arrière de quelques mois.

Nous sommes à Sitges, en octobre 1987 ; une rumeur circule concernant un incroyable film fantastique en provenance d'Extrême-Orient. Devant l'intelligence et la splendeur de ce film, on s'autorise à comparer *A Chinese Ghost Story* à des monuments innébranlables comme *Les sept samourais* ou *Evil Dead*. On met sur un pied d'égalité le lyrisme cher à la production orientale et l'efficacité des effets spéciaux inhérente aux films d'outre Atlantique. Un nom émerge clairement de cette incroyable fantaisie, celui de Tsui Ark, la tête pensante du fan-

histoires de fantômes Chinois

倩女幽魂

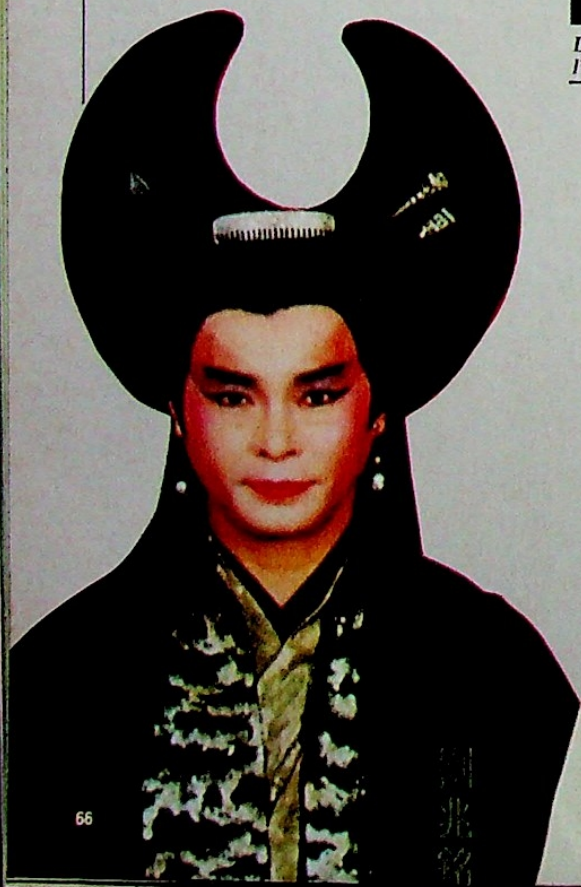


Ling Choi Sin (Leslie Cheung) n'hésitera pas à plonger dans l'au-delà pour sauver sa bien-aimée !



Amoureux d'une ravissante créature, un jeune homme se confronte à un mostre androgyne qui la force à l'oublier.

Le clou final : l'affrontement des bataillons d'anciens et de nouveaux d'un amour pur...





scribe ignore que celle-ci est en fait un fantôme manipulé
appater les hommes. Ainsi débute un chef-d'œuvre...

spectres pour le seul salut

Yin Check Sia (Wu Ma),
l'étrange moine allié
précieux du couple.



tastique oriental, géniteur de l'extrava-
gant *Zu, Warriors of the Magic Mountain*,
présenté au Festival de Paris voici quel-
ques années. Ark prouve, à nouveau, ses
talents de producteur génial. Jonglant à
loisir avec des éléments propres à une
mythologie antédiluvienne et une mé-
thode de narration ultra moderne, son tra-
vail damnerait aisément le pion à bien des
réalisateurs anglo-saxons ! L'ambiguïté,
créée par le mélange de violence et de
poésie, foudroie tous les spectateurs, pris
par la magie du film et décidés à faire de
nouveaux adeptes parmi les nombreux
fans de cinéma fantastique en mal de fris-
sons bridés et d'action débridée.

Quelques mois plus tard, un distributeur
avisé jette son dévolu sur le film, qui sera
sélectionné pour le public survolté du Fes-
tival de Paris. Une fois de plus, les specta-
teurs sont conquis. Ce n'est que justice : *A
Chinese Ghost Story* se verra attribuer le
Prix Spécial du Jury, s'ouvrant ainsi les

portes d'une distribution à l'échelle na-
tionale.

En s'intéressant de plus près aux fac-
teurs principaux de cette production, on
ne peut que s'avouer subjugué devant la
symbiose parfaite du fond et de la forme
qui, pour une fois, sont complètement
indissociables. Le scénario n'a de cesse
d'emmener le spectateur de surprise en
surprise, suivant un crescendo parfaite-
ment agencé. Un simple collecteur de
taxes se voit un jour confier la lourde res-
ponsabilité de relever les impôts d'une



Le 3^e film fantastique d'un réalisateur hyper
doué, Ching Siu Tung, âgé de 34 ans.

contrée qui lui est totalement inconnue. Il
est pris pour un voleur, ce qu'il est quel-
que part avouons-le, par des villageois
paranoïaques, eux-mêmes régentés par
une police hystérique et corrompue. Il est
alors obligé de passer la nuit dans un tem-
ple, sinistre bâtisse en ruine qui a la répu-
tation d'être hantée. Cette première nuit
va lui donner l'occasion de rencontrer un



histoires de fantômes Chinois

vieux maître en arts martiaux qui n'aspire qu'à la méditation, et une frêle et ravissante jeune fille pliant sous le joug d'une parente tyrannique. Nous sommes alors, en tant que spectateurs, entraînés dans le même piège que notre héros : ces personnages, qui au départ se présentaient comme de simples éléments d'exposition, ne sont que le sommet de l'iceberg, preuve du machiavélisme certain des scénaristes. Héros et Méchants nous déroutent sans cesse par leurs multiples évolutions. La douce jeune fille se révèle être un spectre dont la lourde chaîne est d'attirer, grâce à ses charmes, des jeunes gens dans le but de nourrir son tuteur, créature monstrueuse dont la langue peut se déployer démesurément et puiser la substance vitale de ses victimes. Rabatteur contraint et forcé, promise en mariage à l'un des plus puissants démons du panthéon local, la charmante personne n'aime vraiment pas



Un festival d'effets spéciaux.

son rôle de séductrice. Elle découvre en notre collecteur une forme de salut inespérée : lui seul pourra retrouver ses cendres et les enterrer en un lieu consacré, permettant ainsi l'heureuse réincarnation à laquelle est voué tout bon mort qui se respecte. Le vénérable maître, qui se voit attribuer successivement les rôles de vieux fou, puis de bandit de grand chemin, vient à leur rescousse de façon totalement inattendue. D'abord franchement antipathique, il se présente soudain aux yeux du héros comme un allié très puissant doué de pouvoirs magiques et d'un sens du combat au-delà des capacités humaines. Le jeune homme révèle, lui aussi, une psychologie aux multiples facettes. Il passe des démonstrations de la plus pure courdisse à des actes d'éclat, souvent involon-



Lau Lau, féroce vampire, mi-homme mi-femme qui oblige à tuer pour assouvir sa soif de sang.

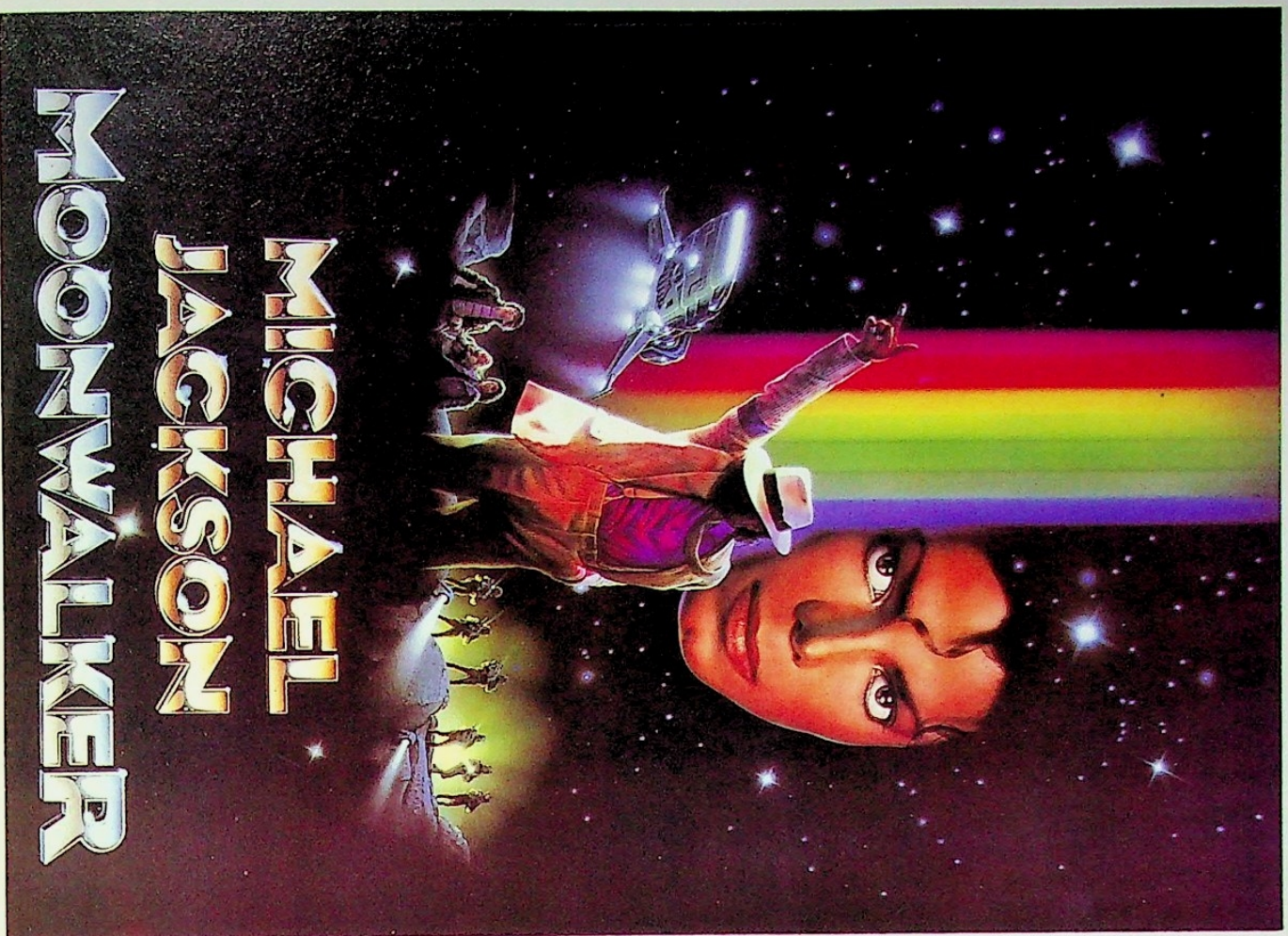
taires, il est vrai. Il forme avec le vieillard un duo héroïco-comique, agité de querelles incessantes. Ensemble, ils vont tenter l'impossible et descendre jusqu'aux Enfers pour sauver l'âme du ravissant fantôme.

Il faut bien reconnaître que les bases de l'intrigue sont assez classiques puisque nous assistons à la sempiternelle lutte du Bien et du Mal, mais l'originalité vient du dynamisme du traitement dont le côté exotique nous semble complètement exceptionnel. Pourtant, même si *A Chinese Ghost Story* nous conte une aventure aux éléments typiquement orientaux, on sera surpris de constater que la mythologie qui nous est proposée est assez proche de nos histoires de vampires occidentales. En effet, les rites et les moyens de combat contre les créatures surnaturelles se rapprochent étrangement des coutumes propres aux chasseurs de vampires européens. Les crucifix et la bible sont ici simplement remplacés par des idéogrammes et des sutras. Il faut aussi noter que la force principale du film réside dans la présence perpétuelle d'ambiguïtés psychologiques et techniques. Le film allie avec bonheur les traditions du théâtre oriental et les prouesses du cinéma moderne.

C'est ce qui provoque l'émerveillement et le dépaysement total du spectateur : perdu entre ces deux tendances, apparemment contradictoires, il ne peut que se laisser emporter par la magie du conte de fées. L'influence du théâtre est également prépondérante dans *A Chinese Ghost Story*. On la reconnaît tout d'abord avec l'incursion soudaine et surprenante de la comédie musicale dont les chansons rythment parfois l'action comme au bon vieux temps du Nô. Mais aussi, grâce au personnage de la Matrone, qui personnalise les forces du Mal tout au long du film. Ce monstre mi-homme mi-femme, dont la voix et la personnalité oscillent sans arrêt entre les deux sexes, est interprété à l'écran par un homme, renouant ainsi avec les traditions ancestrales du Théâtre oriental qui impose que tous les personnages, y compris les personnages féminins, soient joués par des acteurs mâles. Il est, d'ailleurs, intéressant de constater

que les femmes ont une importance prédominante et un rôle des plus ambigus dans cette aventure. La Matrone, entité totalement hybride, impose sa loi sur un pandémonium constitué exclusivement de créatures femelles. Mais l'ambiguïté se révèle plus indiscutable encore, quand on se doit de constater que le Démon-Arbre auquel est promise la main de notre héroïne est constitué lui aussi d'âmes de milliers de femmes. Les seuls spectres masculins sont condamnés à des positions d'ordre inférieur, allant du simple soldat au zombie victime des ponctions léthales de la Matrone. Les hommes sont punis pour s'être laissé emporter par leurs pulsions sexuelles et brutales. Comme partout dans le monde, le sexe est donc présenté comme un péché qui conduit directement à la damnation alors que l'Amour vrai sauve les personnages d'un destin tragique. Animé par un sentiment pur et désintéressé, le jeune homme est bel et bien épargné par la jolie femme-fantôme qui se laisse ému par le seul homme qui ne tente pas de la violer.

Si l'ensemble du film baigne dans une atmosphère de poésie, ce n'est que pour mieux nous faire apprécier les connotations sexuelles évidentes et la violence des séquences d'action. La chorégraphie des combats, alliée à un sens du cadrage et du montage laisse le spectateur rivé à son fauteuil. Les personnages se déplacent dans les airs avec une telle aisance qu'on en oublierait le fait que l'être humain s'est vu, depuis ses origines, refuser le droit de voler de ses propres ailes ! Décors, costumes, personnages, effets spéciaux, photographie, montage, sont la preuve flagrante de la perfection de *A Chinese Ghost Story*, qu'on ne peut s'empêcher de comparer à des films comme *Raining in the Mountain* de King Yu dont la vocation, sous des dehors plus culturels, est avant tout la distraction du spectateur. Les influences du film balancent inlassablement entre violence et poésie, magie et religion, tradition et modernisme, érotisme et comédie et contribuent à une réussite hors du commun, sur un marché mondial où la plupart des productions sont aseptisées ou calquées sur le même modèle. □



Comptez sur lui pour vous empoisonner la mort

Michael Keaton est

BETTEJICE

Même les fantômes n'en veulent plus.



La Geffen Company présente un film de Tim Burton "Bette Jice". Avec Baldwin, Geena Davis, Jeffrey Jones, Catherine O'Hara, Winona Ryder et Michael Keaton dans le rôle de Bette Jice. Musique de Danny Elfman. Histoire de Michael McDowell & Larry Wilson. Scénario de Michael McDowell et Warren Skaaren. Produit par Michael Bender, Larry Wilson et Richard Rushmore. Réalisé par Tim Burton.

© 1992 Geffen Company

DISTRIBUTION PAPA MONTANA

© 1992 Geffen Company

A l'attention des cinéastes et des cinéastes

BEETLEJUICE

U.S.A. 1988. Un film de Tim Burton • **Scénario** : Michael McDowell et Warren Skaaren • **Direction de la photo** : Thomas Ackerman • **Musique** : Danny Elfman • **Décors** : Bo Welch • **Montage** : Jane Kurson • **Effets spéciaux** : Chuck Gaspar • **Production** : The Geffen Company • **Distributeur** : Warner-Bros • **Durée** : 92 mn • **Sortie** : le 14 décembre 1988 à Paris.

INTERPRETES : Alee Baldwin (Adam), Geena Davis (Barbara), Annie McEnroe (Jane Butterfield), Maurice Page (Ernie), Hugo Stanger (Old Bill), Michael Keaton (Betelgeuse, alias "Beetlejuice"), Jeffrey Jones (Charles), Catherine O'Hara (Delia), Rachel Mittelman (la petite Jane).

L'HISTOIRE : "Adam et Barbara Mailland habitent une antique et pittoresque maison de campagne au cœur du Connecticut. Jeunes mariés, ils mènent là une paisible et heureuse existence, qu'un rocambolesque accident va brutalement écourter : pour avoir voulu sauver la vie d'un cabot errant, Adam et Barbara font une chute mortelle et rejoignent, fort étonnés, le mystérieux Royaume des Esprits. Quelques semaines plus tard, leur maison — qu'ils continuent d'occuper à l'insu de tous — est envahie par une riche et bruyante famille new-yorkaise dont le couple de fantômes va vouloir se débarrasser..."

L'ECRAN FANTASTIQUE VOUS EN DIT PLUS : Tim Burton, que révéla en 1985 *Pee Wee's Big Adventure*, est une des plus brillantes jeunes recrues de la comédie américaine. Né en 1959, il débute comme animateur chez Disney, où il collabore notamment à *Rox et Rouki*. En 1982, il signe le court métrage d'animation *Vincent* : l'histoire d'un petit garçon qui veut ressembler à Vincent Price. Le film, commenté par la star elle-même, remportera de nombreuses récompenses, dont deux prix au Festival de Chicago. En 1984, Burton signe chez Disney le court métrage *Frankenweenie*, un hommage burlesque à *Frankenstein*, puis réalise "Aladdin", un épisode du programme télévisé de Shelley Duvall "Fairy Tale Theatre", interprété par Robert Carradine et Leonard Nimoy. En 1985, enfin, il signe son premier long métrage, le délirant *Pee Wee's Big Adventure*, qui vaudra un triomphe international à son scénariste-interprète, Pee-Wee Herman, l'émule le plus fou de Harry Langdon et Jerry Lewis. Tim Burton tourne actuellement à Londres un *Batman* réunissant Michael Keaton, Jack Nicholson et Sean Young. *Beetlejuice* est selon lui une "version burlesque de l'Exorciste, racontée du point de vue de deux morts, une relecture délirante d'innombrables histoires de fantômes mêlant inextricablement le rire et l'effroi". Riche de touches visuelles bizarres et surprenantes, *Beetlejuice* témoigne des riches facultés d'invention de son réalisateur, de sa capacité à rendre vraisemblable les situations les plus outrées et les plus absurdes, ce que confirme Alan Munro, superviseur des effets spéciaux : "les techniques les plus diverses ont été utilisées pour *Beetlejuice*". Tim Burton voulait que les effets spéciaux soient différents des autres films du genre. Nous pensions qu'une nouvelle approche était nécessaire pour la génération sophistiquée de l'après *Star Wars*. Beaucoup d'effets, qui aujourd'hui paraissent nouveaux, existent en réalité depuis les débuts du cinéma. Nous avons ainsi réutilisé de bonnes vieilles méthodes qui demeurent extrêmement efficaces, notamment les effets de miroir incorporés à la caméra. Ces anciennes techniques donnent à l'image un meilleur piqué que les trucages optiques effectués en laboratoires."

Michael Keaton, qui interprète Betelgeuse, alias "Beetlejuice", s'est affirmé, dès ses débuts, comme un des acteurs comiques des plus dynamiques et des plus inventifs du cinéma américain. Comédien au look poupin et à l'humour contagieux, dont les personnages se caractérisent par un irrésistible mélange d'ardeur et de naïveté, il interprète le plus souvent de jeunes citadins malchanceux, mais dotés d'un indéfectible esprit d'entreprise : inventeurs farfelus (*Night Shift*), gangsters mégalos (*Johnny Dangers*), flâneurs impénitents en quête d'une seconde chance (*Manhattan Loto*), etc. Au fil de ces rôles, Keaton a eu l'occasion d'exploiter de multiples facettes de son talent, s'imposant sans peine parmi les visages les plus populaires de la nouvelle génération. Né à Pittsburgh, dans une famille de 7 enfants, ses dons se révélèrent très tôt, dans de déconcertantes imitations d'Elvis Presley, et se confirmèrent durant ses études à l'Université de Kent, où il écrit ses premiers sketches et joue de nombreux spectacles. Au début des années 70, il se consacre brièvement à l'enseignement, et en 1975, tente sa chance à Los Angeles, où il deviendra rapidement une vedette de shows et de séries télévisées.

L'ECRAN FANTASTIQUE
LE CINÉMA ENQUÊTE

MOONWALKER

U.S.A. 1988. Un film de Jerry Kramer et Colin Chilvers • **Scénario de "Smooth Criminal"** : David Newman, d'après un sujet de Michael Jackson • **Directeur de la photo** : John Hora, Toni Ackerman, Bob Collins • **Musique** : Bruce Broughton • **Chorégraphes** : Michael Jackson, Vincent Paterson • **Effets spéciaux** : Rick Baker, Hoyt Yeatman, Bob Spurlock • **Animation Claymation** : Will Winton, Jim Blashfield • **Production** : Ultimate Production/Lorimar • **Distributeur** : AAA • **Durée** : 1 h 40 • **Sortie** : le 14 décembre 1988 à Paris.

INTERPRETES : Michael Jackson (Michael), Sean Lennon (Sean), Kellie Parker (Katie), Brandon Adams (Zeke/"Baby Bad" Michael), Joe Pesci (Mr. Big).

L'ECRAN FANTASTIQUE VOUS EN DIT PLUS : *Moonwalker* n'est pas un film comme les autres : ce n'est pas une histoire, mais des histoires destinées à créer un pur divertissement, un film d'aventures au pluriel. Selon Colin Chilvers, l'un de ses deux réalisateurs avec Jerry Kramer, "Moonwalker est un mélange de comédie musicale, de film d'aventures et de film d'action. Il possède tout ce qu'aiment les fans de Michael Jackson, et bien des choses auxquelles ils ne s'attendent pas. Michael n'est pas seulement un chanteur et un danseur prodigieux, il possède de nombreux autres talents, qui transparaissent dans tout ce qu'il entreprend, et tout spécialement dans ce film. Un ami commun — le superviseur des effets spéciaux de la chanson "Smooth Criminal" — nous a présentés l'un à l'autre. J'ai pris énormément de plaisir à travailler avec lui. C'est un perfectionniste qui connaît admirablement son public. Il a un grand sens artistique et un goût très sûr. Le tournage évoluait au rythme de ses idées ou des miennes. Si l'une d'elles pouvait être utilisée, nous n'hésitions pas à le faire. A la fin, c'est pas exemple Michael qui a pensé au duel entre le robot et le canon géant. Il est passionnant de travailler avec lui, car la liberté dont il dispose lui permet de réaliser tout ce que lui inspire son imagination. L'équipe du double robotique de Michael était particulièrement complexe. Habituellement, on utilise un ordinateur de 10 ou 12 réseaux pour ce genre de machine. Ici, trois ordinateurs commandaient 36 réseaux différents. Le tournage d'un seul plan pouvait parfois durer deux jours. Mais à l'écran, les résultats sont spectaculaires. Et c'est ce que voulait Michael..."

Les effets spéciaux sont l'aboutissement d'une étroite collaboration entre Rick Baker (chef maquilleur), Hoyt Yeatman (superviseur des trucages optiques chez Dreamquest Images) et Bob Spurlock (dessinateur et co-directeur de l'All-Effects Company). Pour la séquence "Smooth Criminal", où Michael Jackson se transforme en robot, ces trois artistes se sont ainsi partagé le travail : Baker a conçu les grimaces et moulages de l'acteur, Spurlock en a assuré l'animation mécanique, Yeatman et l'équipe de Dreamquest ont réalisé les prises de vues et combiné les multiples éléments visuels entrant dans la composition des plans. Jerry Kramer, réalisateur de la séquence anthologique et co-producteur de *Moonwalker*, a signé avec "The Making of Michael Jackson's Thriller" une des cassettes les plus populaires du marché vidéo international et remporté grâce à celle-ci le Grammy, l'American Video Award et le Golden Lone Star Award du Festival de Houston. Réalisateur de nombreux clips à succès, il a notamment collaboré avec des artistes et des groupes aussi célèbres que Michael Jackson, Neil Diamond, Police, Tim Curry, Bananarama, Rod Stewart et David Lee Roth. Il a également mis en scène un clip promotionnel pour *Amadeus*, avec le concours de nombreux documentaristes et films promotionnels. En 1977, il crée la société de services MC/2, spécialisée dans l'animation informatisée et les trucages optiques. Dotée d'un équipement hyper-sophistiqué, celle-ci fonctionne actuellement 16 heures par jour, à raison de 6 jours par semaine, et assure l'exécution de graphismes, logos, effets spéciaux, etc. pour les plus grands groupes U.S.

L'ECRAN FANTASTIQUE
LE CINÉMA ENQUÊTE

COMMANDEZ NOS ANCIENS NUMEROS !



96 **Hellraiser 2** : retour vers l'enfer ! **Twins** : le nouveau David Cronenberg. **Blob 88** : entretien avec Chuk Russell. **Fiches ciné** : Bad Taste, Critters 2, Poltergeist 3, L'Emprise des Ténébres.



97 Dossier : **Roger Rabbit** : entretien avec Robert Zemeckis, la réalisation, les effets spéciaux ! **Rambo 3** : le meilleur de tous ! **Previews** : Leviathan, Paperhouse, Slugs. **Fiches ciné** : Roger Rabbit, Rambo 3, Big, Danger haute tension.



98 Spécial Vampires "branchés" : **Near Dark**, Elvira, Fright Night 2. Entretien avec Kathryn Bigelow, Lance Henriksen, Stan Winston. **Previews** : Dream Demon, Pumpkinhead, Alien Nation. **La 7^e prophétie**. **Fiches ciné** : Near Dark, D.O.A., La 7^e prophétie. Vampire, vous avez dit vampire 2.

Je commande ces numéros de l'Ecran Fantastique que j'entoure ainsi : **96**

96 97 98

Au prix de 28 F l'exemplaire plus 5,00 F de port et d'emballage par numéro pour la France ; 7,00 F pour l'étranger par numéro.

NOM PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL

VILLE

PAYS

soit ☐ numéros à 25 F F
☐ ports à F F
au total F

Ci-joint mon règlement à l'ordre de Screenplay, 121 rue La Fayette, 75010 Paris (pour l'étranger : par mandat uniquement).

date signature

L'ONCLE SILAS

Joseph Sheridan Le Fanu

L'Oncle Silas fait partie, au Royaume-Uni, de la tradition populaire, des classiques de la jeunesse, au même titre que *Les Trois Mousquetaires* ou *Le Capitaine Fracasse* chez nous. Bien que postérieur de presque un siècle aux grands romans gothiques, L'Oncle Silas relève incontestablement de ce genre, dont Le Fanu, avec le *Hobereau Maudit*, fut le dernier représentant. A la mort de son père, une jeune et riche héritière est confiée, jusqu'à sa majorité, à la tutelle de son Oncle Silas, dont le nom et la réputation tachés ont hanté son enfance de par le mystère et le silence qui pesaient sur eux. Ruiné, malade, l'Oncle Silas se montre un tuteur perclus de bonnes intentions... mais tout ceci n'est-il qu'apparence ? Se peut-il vraiment que derrière cet homme faisant montre de si pieux sentiments se dissimulent autant de vice et de vilénie que le laisse entendre sa (très) mauvaise réputation dans le monde ? Est-il capable d'aller jusqu'au meurtre de sa propre nièce pour s'approprier son héritage ?

Joseph Sheridan Le Fanu

L'ONCLE SILAS



Au milieu d'un ballet de personnages aux traits fort bien dessinés (un père sévère et taciturne, une duègne française sournoise et hypocrite, une cousine sans éducation, une tante riche et frivole, à la limite d'être une "démimondaine", un cousin rustre, un mystérieux docteur et confident swedenborgien...), Sheridan Le Fanu file une intrigue assez habile, réussissant à dissimuler jusqu'au bout au lecteur la véritable nature de l'oncle Silas. Mais, comme tous ses prédécesseurs du genre, Sheridan Le Fanu pêche par excès de dissimulation et, souvent, les joints ne se font plus qu'in extrémis. (NéO).

Xavier Perret

CHANTS DE GUERRE ET DE MORT

Robert Howard

On ne laisse pas de s'étonner devant l'extraordinaire et prolifique créativité de Robert Howard. Déjà plus de trente recueils de nouvelles parus aux éditions Oswald, et bien d'autres encore à venir, sans compter les aventures de Conan rééditées par J'ai Lu. Deux ouvrages cependant se détachent cette année dans notre exploration systématique de l'œuvre de ce maître de l'héroïc-fantasy qui n'écrit que durant quinze années de sa courte vie : *Le Rebelle*, un roman autobiographique inédit même

aux Etats-Unis, dont nous reparlerons prochainement, et ces *Chants de Guerre et de Mort*, une sélection de poèmes épiques qui n'auraient su trouver meilleur interprète que François Truchaud, qui se consacre depuis des années à

Robert E.
HOWARD

Chants de guerre et de mort



NéO

cet écrivain plutôt hors du commun. Parus tout d'abord dans une édition de luxe à tirage limité, tout comme les *Fungi de Yuggoth* de HPL, ces poèmes sont maintenant disponibles dans une édition courante et bilingue à un prix plus modéré. En un peu plus de cinquante chants, voici rassemblée la quintessence des thèmes et des fantômes de Howard, pierres brutes taillées jusqu'à l'essentiel, où chaque mot ajoute une teinte au tableau. Armées innombrables, personnages sauvages et indomptables, citadelles antiques et resplendissantes aux feux du couchant, terres incultes inexplorées, contrées mystérieuses, déserts ou cimetières abandonnés au clair de lune, créatures impies, cauchemars et empires fastueux... autant de visions d'autres époques que certains connaissent déjà pour avoir fréquenté depuis longtemps Robert Howard. Quant aux autres, s'il en existe encore parmi les lecteurs de l'Ecran, mieux vaut les laisser découvrir par eux-mêmes les fastes guerriers et les splendeurs décadentes issues de l'imagination de Two-gun-Bob ! (NéO).

Charlotte Werhner

JULIA

Peter Straub

Julia Lofting, jeune américaine mal mariée à un macho qui puise allégrement dans sa fortune personnelle, est hantée par le souvenir de sa fille Kate, morte dans des circonstances particulièrement horribles : parce qu'elle menaçait de s'étouffer en mangeant, elle et son mari, Magnus, ont ouvert la gorge de l'enfant, pratiquant en quelque sorte une trachéotomie sauvage à laquelle la pauvre gosse n'a pas survécu... Julia, après un long séjour en hôpital psychiatrique, tente de mener à nouveau, dans un quartier de Londres où elle a trouvé refuge, une vie normale. Elle a bien entendu tui son mari, qu'elle ne peut plus supporter depuis le drame. Mais Magnus la harcèle. Et Julia a loué une grande maison, où elle se croit en paix. Mais qui est cette petite fille blonde insaisissable qu'elle aperçoit dans le quartier ? Le fantôme de Kate ?

Ou le fantôme d'une autre petite fille, Olivia, à la fois victime et actrice d'un drame encore plus terrible qui s'est déroulé aux abords même de sa nouvelle maison plus de vingt ans auparavant ? Un drame auquel Magnus, dans sa jeunesse, et bien avant qu'il ne connaisse Julia, a été obscurément mêlé ?

On le voit, pour son premier roman publié en 1975 (et qui eut une première édition française chez Seghers en 1979), Peter Straub donne dans le plus classique qui soit : l'histoire de fantôme. Une constante chez lui, puisque son second ouvrage s'appelle *Le fantôme de Milburn*. Mais cela veut-il dire qu'il traite son thème de manière classique ? Oui et non. Oui par ses développements : la lente montée du surnaturel, donc de la peur, chez un spectateur qui, de témoin, devient vite acteur (Julia). Non, parce que Straub ne détaille pas son récit de manière classique... Il serait tentant par exemple de comparer sa méthode avec celle d'un King, notamment (puisque on peut avancer qu'on a là les deux plus grands fantastiques contemporains). King est un bulldozer, qui avance en accumulant les horreurs de manière très linéaire. L'itinéraire de Straub est plus tortueux. Certes, pour ce premier roman, l'auteur ne zigzague pas autant qu'il le fera quelques années plus tard pour *Milburn* (également réédité chez NéO). Mais en tout cas son parcours est hésitant, il se fait par petites touches, par imperceptibles glissements, qui ne sont pas tout à fait semblables aux fameux détails véristes, aux "petits faits vrais" de la littérature américaines... et de King entre autres, mais sont plus proches d'une psychologie à l'européenne — et c'est en ce sens aussi que Straub est différent, plus proche du fantastique de la tradition germano-anglaise du XIX^e siècle.

Peter Straub



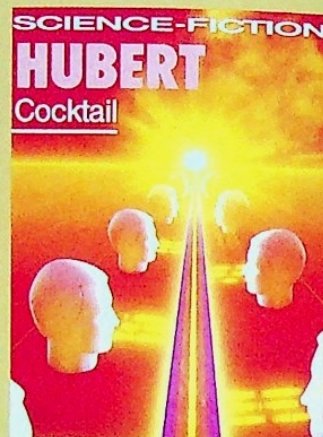
Le fait que son roman soit très peu sanglant est un autre trait "classique" : rien de moins gore que *Julia* ! Et pourtant... pourtant l'angoisse sourd de toutes les pages du livre, à cause précisément de ce climat lourd et opaque, de cette terreur rampante qui ne veut pas dire son nom, et qui jamais ne surgit matériellement dans la réalité : tout est vu par les yeux de Julia, la "folle". Tout est donc peut-être inventé, produit par son cerveau malade (même un personnage secondaire, Mark, frère de Magnus, parce qu'il se livre à des exercices de méditation, voit l'univers se distordre comme sous l'effet du LSD). Jusqu'au bout l'ambiguïté demeure. Alors ? Alors *Julia*, est-il besoin de l'ajouter, est un livre qu'on ne lâche pas avant sa dernière ligne (si l'on excepte quelques pages inutiles de commentaires terminaux). Jusqu'au bout, et pour les décennies à venir, un "classique". (NéO).

Jean-Pierre Andrevon

COCKTAIL

Jean-Pierre Hubert

Des cocktails, il y en a certes beaucoup dans le plus récent Hubert (Jean-Pierre) livré aux nouvelles éditions Sity : des *High Life*, des *Prise Directe*, des *Havana Silencer*, des *Bicycle Punch* ou des *Revel Julep* (et j'en passe). Les citoyens fortunés et belliqueux des *Ocelots* ne cessent de s'en envoyer derrière la cra-



vate en devisant perversement entre deux expéditions dans le B-Monde, entre deux combats simulés ou non... Qu'est-ce que les *Ocelots* ? Des enclaves préservées dans un monde qui se dégingle. Le B-Monde ? Ce qui a succédé au Tiers-monde, peut-on supposer, c'est-à-dire presque toute la planète, livrée à une favellisation accélérée et à des bandes de gosses pileurs. Les *Ocelots* résistent à la pression du B-Monde grâce à un système universel, l'Optodine, sorte de barrière à la fois psychique et matérielle qui maintient la cohésion des enclaves (par exemple New-Praetoria) et leurs habitants, lesquels sont farcis d'implants qui leurs permettent de survivre, de combattre, et aussi de vampiriser les esprits et les corps : "Un optocrate (...) peut travailler en épuisant un cerveau qui n'est pas le sien, mourir à travers quelqu'un d'autre, restaurer son organisme en délabrant un de ses esclaves synthonisés..." Une des séquences les plus frappantes de *Cocktail* est celle où un homme en train de faire l'amour à une ocellienne reçoit dans les reins un micro-missile auto-guidé, un Ad-Pat dont tout le monde semble-t-il à la possession, et qui fera de la victime un esclave assez vite promis à l'explosion lombaire...

L'essentiel du roman consiste en des missions assez abscones d'un nommé Jehd en territoires ocelliens ou dans le B-Monde. Des combats sophistiqués parsèment ces missions. Mais ils perdent vite leur intérêt car les personnages ne sont pas assez bien dessinés pour qu'on s'y attache vraiment. De même que la complexité de cet univers, qu'on ressent vaguement sans jamais y pénétrer véritablement, aurait demandé à être plus fouillée socialement, politiquement, géographiquement. Le roman de Hubert est le plus long des huit Sity : et malgré cela il ne l'est pas tout à fait assez, au point qu'on peut légitimement se demander s'il ne s'agirait pas là d'un ouvrage originellement destiné à "Présence du futur" et que l'auteur aurait amputé d'un quart ou d'un tiers pour le faire entrer dans les 180 pages de la collection. Certes il y a bien ici la thématique des mondes illusoires chère à l'auteur, mais l'imprécision du décor le réduit à une sorte de mad-maxerie propulsée en territoire jeyren. (Patrick Sity éd.).

Jean-Pierre Andrevon

SOMBRES CRAPULES

Russel Greenan

Russel Greenan, qui a déjà été traduit, entre autres, chez Gallimard dans la série noire, est la tête de pont de la collection "Sombre Crapule" dirigée par J.M. Nicolle et P. Gavardin. Deux autres romans sont déjà parus dans cette nouvelle collection : *Jumbée*, de Henry Whitehead, dont nous reparlerons plus tard, et un second livre de Greenan : *C'est arrivé à Boston ?*, en attendant *La Vie secrète d'Algernon Pendleton* prévu pour début 89.

Les romans de Greenan sont sans concession. Comme tout roman policier, ils opposent, bien sûr, la loi au désordre, la justice au crime, et le policier au criminel. Mais l'on s'aperçoit bien vite en lisant *Sombres Crapules* qu'il ne s'agit là que d'une opposition de pure forme, institutionnalisée en quelque sorte, et que lorsque l'on gratte un peu la surface, ces dichotomies disparaissent pour ne plus former qu'un seul tableau, laid et navrant, celui d'une humanité corrompue qui n'obéit qu'à un seul impératif : tirer ses propres marmons du feu. Si la notion de bien et de mal existe chez les personnages de Greenan, elle n'est là que de manière éphémère, hors de leur portée, un peu comme si, invitant quelqu'un, on lui mettait entre les mains un manuel de savoir vivre rédigé dans une langue inconnue. Autant dire de suite que le mot scrupule n'existe pas dans le dictionnaire de cet auteur dont les romans se situent spectralement dans le noir absolu. En effet, Russel Greenan n'a pas plus de scrupules que ses personnages (qui, à la fin du livre, se révèlent aussi mesquins et cruels les uns que les autres) quand il se lance dans des descriptions de meurtres qui feraient pâlir nos plus imaginatifs auteurs de gore !

Dans *Sombres Crapules*, le bon policier, le justicier, le redresseur de torts, ou même le simple inspecteur désintéressé n'existent pas. D'un côté de la barrière comme de l'autre, les protagonistes sont des filous, et quand les deux se rencontrent, ourdisent chacun des plans machiavéliques, cela donne du roman policier à vous couper le souffle, écœurant de vilénie, mais flamboyant de virtuosité ! (*Sombre Crapule* ed.).

Xavier Perret

TERRE EN FUITE

Francis Carsac

Les éditions Oswald ont entrepris de rééditer toute l'œuvre de Francis Carsac qui fut, disait-on du temps de l'âge d'or, le seul auteur français capable de rivaliser avec les grands de la SF américaine.

Biologiste et spécialiste de la préhistoire, il a été maître de recherche au CNRS, puis maître de conférences à la Faculté des Sciences de Bordeaux. Mis à part un grand nombre d'ouvrages scientifiques publiés sous son véritable nom, Francis Bordes, sa bibliographie comprend six romans d'anticipation et une vingtaine de nouvelles. Troisième en date, *Terre en fuite* raconte comment, dans un futur extrêmement éloigné, les hommes feront quitter son orbite à notre planète bleue pour échapper à la destruction lors de la transformation du soleil en naine noire. Agrémenté de tous les ingrédients indispensables au roman d'anticipation des années 50-60, à savoir : extraterrestres belliqueux, batailles spatiales, découvertes scientifiques extraordinaires et bons sentiments humanitaires, *Terre en fuite* gagne en bouquet avec l'âge et



exhale cette même agréable fragrance compassée que l'on prend plaisir à humer en lisant ou relisant Rosny Aîné, Jacques Spitz ou Edmond Hamilton. Même si l'on aimerait voir les Nouvelles éditions Oswald se renouveler un peu, faire parfois preuve d'un peu plus d'originalité en publiant des œuvres plus modernes, voir originales, ces rééditions demeurent une initiative dont nous leur sommes particulièrement reconnaissants. (*NéO*).

Xavier Perret

SUR L'ÉPAULE DU GRAND DRAGON

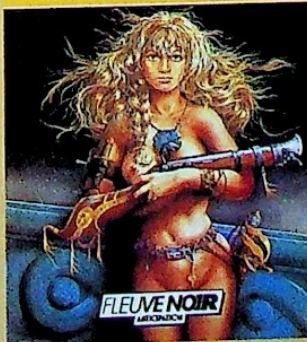
Alain Paris

Ce tome 3 du "Monde de la Terre Creuse" se déploie sur le très prenant univers uchronique mis en place dans les deux romans précédents, *Svastika* et *Seigneur des Runes*, qui sont situés en l'an 800 du IV^e Reich — l'an 0 étant celui où le Premier (entendez : Hitler, dont le nom s'est perdu au cours des âges) a anéanti l'Amérique avec l'arme atomique (dont le secret s'est lui aussi perdu), instaurant la suprématie mondiale de l'Empire nazi, au prix de cette traditionnelle bifurcation de l'Histoire... Traditionnelle, certes dans la littérature de S-F, mais beaucoup moins dans la manière dont Alain Paris l'a travaillée à pleine pâte œuvrant dans un domaine qui lui est familier, proche de l'héroïc-fantasy, en un terrain en somme balisé il y a plus de vingt ans par Spinrad dans son *Rêve de fer*, mais peu repris depuis. Le IV^e Reich selon Paris est en effet un Royaume barbare retourné à une sorte de farouche moyen-âge qui semble perpétuellement baigné dans l'obscurité de la nuit, et comaté de pluie et de boue, de fange et de pourriture : du moins l'écriture précise de l'auteur nous suggère-t-elle ce sombre décorum...

ANTICIPATION ALAIN PARIS

SUR L'ÉPAULE DU GRAND DRAGON

Le Monde de la Terre Creuse - 3



Mais il ne faudrait pas croire que les arcanes de ce Reich-là restent, elles,

obscurées, et noyées dans un impressionisme barbare. Au contraire Alain Paris a pris soin de construire très méticuleusement la société farouche de son uchronie avec de multiples strates qui sont autant de sociétés emboîtées, et souvent antagonistes : la Sainte-Vehme, une sorte de Gestapo omniprésente (mais à prétexte religieux, et évoquant donc aussi l'Inquisition), la Fraternité Runique, confrérie de chevaliers évoquant les Junkers du début du XX^e siècle, le Viril, ordre mystique dont un des buts est de prouver que la Terre est creuse (vieille lune nazie !)... A ces ordres guerriers s'ajoute, dans ce troisième tome, le Groupe Stern, des opposants clandestins qui semblent bien être les continuateurs des Juifs autrefois massacrés, puisqu'ils se réfèrent à une Palestine mythique. On s'étripe, on se poursuit, on se trahit, on s'aime à la hussarde aussi à travers ces pages, certes. Mais, plus qu'un simple prétexte à aventures bondissantes, plus qu'un simple moule pittoresque propre à de belles descriptions de fêtes, de sombres châteaux, d'embuscades au fond des bois, de chevauchées (fussent-elles aériennes, car le Reich, dans sa lutte séculaire contre l'Empire nippon, use d'aérostats), de tortures et d'exécutions publiques, le Cycle de "la Terre creuse" est une véritable création d'univers, avec sa géographie, sa sociologie, sa vie quotidienne, ses luttes de Pouvoirs. A ce titre, la réussite d'Alain Paris est totale : il nous donne à la fois ici sa meilleure série, une des plus tumultueuses uchronies "nazies", et les meilleurs Fleuve de l'année. Un grand bravo ! (*Fleuve Noir*).

Jean-Pierre Andrevon

LES ECORCHEURS

Brussolo

C'est avec Brussolo que s'est ouverte la collection S.F. des éditions Siry. Brussolo sans Serge, puisque ladite collection présente les auteurs amputés de leur prénom. Et Brussolo plus que ses *Ecorcheurs*, étant donné que l'accent (grosseur des lettres) est mis sur l'écrivan et non sur son produit : une manière de faire confiance, non pas aux auteurs justement, mais à leurs lecteurs, supposés les connaître... Une fourchette de lecteurs supposés donc plus pointue que ceux qui alimentaient le Fleuve Noir, que Patrick Siry a quitté pour fonder sa propre maison, sommée de son nom propre.

Brussolo (Serge) ayant été des années durant l'auteur vedette d'"Anticipation" (qu'il n'a pas abandonné, tout en étant revenu à "Présence du futur" — mais où trouve-t-il le temps d'écrire en gardant une telle qualité moyenne ?), il était normal que ce soit bien lui le numéro UN de SF/Siry. Les *Ecorcheurs* nous permet de le retrouver, fidèle à la manière, peaufinée, et à son système. Si assurés désormais que l'auteur ne prend plus la peine de caser ses récits en science-fiction ou en fantastique, à les situer dans le présent ou dans le futur. Qu'est-ce que ce monde où un galion du XVIII^e siècle prend la mer pour repêcher des cuirassés "modernes" coulés lors d'un conflit imprécis et néanmoins remplis de pièces d'or ? Ce monde où une église baroque vénère un Saint Goom-Irradié, contaminé lors d'un accident à la centrale de Werdonsk-Mabrau, et qui a engendré des enfants mutants naissant par la face ou le bout des doigts des femmes ainsi curieusement engrossées ? Un monde à la Brussolo, tout simplement, qui fonctionne à coups de collages, et s'ouvre de tiroir en tiroir...

Comme toujours ce sont les à-côtés du récit (la croisière d'un jeune homme sur

le galion) qui permettent à l'auteur de ciseler ses séquences les plus incongrues : l'évocation de ces amputés des mains aux prothèses mécaniques qu'on remonte avec une clé, et conçues pour effectuer des mouvements à heure fixe. "Ainsi à midi elle fera vingt fois le va-et-vient entre votre assiette et votre bouche, pour vous permettre de manger. Bien entendu si l'horloge de la prothèse se dérègle..." Tout Brussolo est dans ce seul exemple (il y en a bien d'autres, même si l'auteur a du mal à maintenir son rythme à partir du troisième tiers du livre), et c'est comme toujours réjouissant.

Un regret, tenant à la présentation générale de la collection : les images à la limite de l'abstraction (montages photo ou images de synthèse) qui illustrent les couvertures. Elles sont parfois fort belles (le Jouanne), parfois bien anodines. Mais presque toujours (reproche qu'on faisait déjà au Fleuve) sans rapport avec le texte. Ainsi cette face avec une horloge à la place de l'œil qui orne le Brussolo. On eût préféré un vaisseau fantasmagorique. Mais on ne peut tout avoir. (*Patrick Siry éd.*)

Jean-Pierre Andrevon

L'HIVER EN JUILLET

Emmanuel Errer

Si l'on sait qu'Emmanuel Errer est un autre nom de Jean Mazarin, l'on ne s'étonnera pas de voir dans ce court roman pointer le mufle abominable du nazisme — sa bête noire. Un jeune réparateur de poupées, parce qu'une femme mystérieuse lui donne à réparer un baigneur en cellulose datant d'une cinquantaine d'années, passe brusquement à travers une porte temporelle qui le précipite en 1942, précisément le jour de la fameuse rafle du Vel d'Hiv'. Un



voyage qui n'est pas sans retour, puisque Julien sera dès lors en proie à de multiples oscillations entre le terrible temps de l'Occupation (vigoureusement croqué) et un présent subtilement décalé où il ne se sent plus chez lui. Le thème est excellent. Il est alors dommage que l'auteur n'ait pas pris le temps de le meubler de plus de péripéties, ou alors d'un scénario solide, dont les va-et-vient dans le temps tiennent lieu. Des idées frappantes (les loups qui envahissent Paris — en hommage à la chanson interprétée par Reggiani ?) ne sont qu'ébauchées, ce qui confirme que l'ouvrage a dû être écrit vite, très vite. Heureusement, le métier de l'auteur est tel qu'il nous tient en haleine jusqu'aux dernières lignes de son texte. Qu'on abandonne, et c'est tout de même dommage, avec un intense sentiment de frustration... (*Siry, SF n° 7*).

Jean-Pierre Andrevon

**50 % Homme
50 % Machine
100 % Flic**



VIDÉO SHOW

par Daniel Scotto

Notre favori :

ROBOCOP

Participez au concours
ROBOCOP
10 cassettes à gagner !

L'Ecran Fantastique et GCR seront heureux d'offrir aux 10 plus rapides d'entre vous la cassette du fabuleux film de Paul Verhoeven. Il vous suffit pour cela de nous envoyer, sur carte postale (uniquement), les bonnes réponses, adressées à : Screenplay, Concours Vidéo, 121 rue La Fayette, 75010 Paris.

QUESTIONS :

- 1) Citez un autre film de SF (antérieur à *Robocop*) interprété par Peter Weller.
- 2) De quel film provient Robby le Robot ?
- 3) Quel rapport entre *Blade Runner* et *La Chair et le sang* ?
- 4) Quel est l'épisode de la série TV "Le Voyageur" signé Paul Verhoeven ?
- 5) Qui a conçu et créé Robocop ?

Lauréats du précédent concours : en raison des grèves postales de novembre dernier, la liste des gagnants sera publiée dans le prochain numéro.

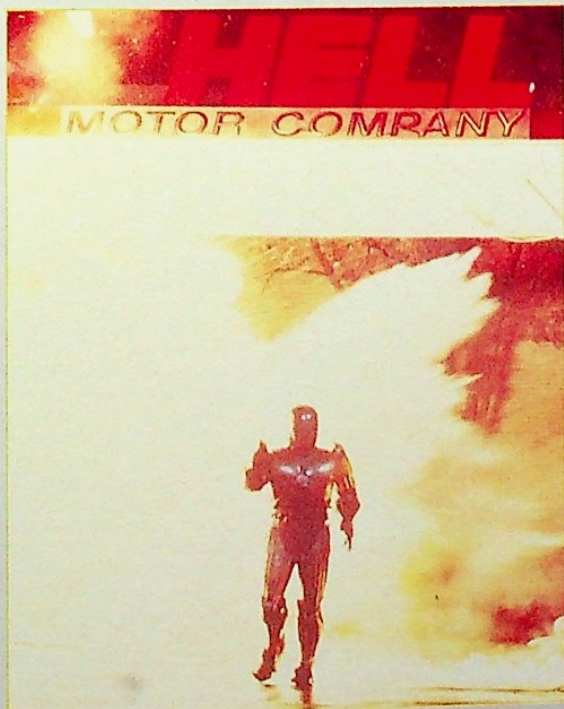
USA 1987. Interprétation : Peter Weller, Nancy Allen, Daniel O'Herlihy, Ronny Cox, Curtwood Smith. Réalisation : Paul Verhoeven. Durée : 1 h 40. Distribution : GCR.

SUJET : "Murphy est un simple flic faisant correctement son travail dans un brigade de choc. Abattu sauvagement par des truands redoutables, son corps sera récupéré par une société de recherches en robotique, et deviendra Robocop, le redresseur de torts artificiel. Mais la machine a une âme, et les souvenirs de sa vie antérieure le hantent impitoyablement."

CRITIQUE : Le chef-d'œuvre de Paul Verhoeven (*Turkish Delices*, *La Chair et le Sang*) n'obtient pas le succès escompté sur notre territoire, malgré un premier accueil plus qu'enthousiaste. Voilà donc l'occasion rêvée de redécouvrir ce très grand film qui appartient déjà à l'histoire du cinéma. Film d'aventures et d'action, mais aussi contre philosophique, *Robocop* évoque un futur proche, sinistre transition entre deux siècles, où les droits de passage se règlent par la violence et par le sang. C'est dans cet univers semblable au nôtre que Murphy vivra un inconcevable et terrifiant recyclage. Il passera de vie à trépas pour guider l'humanité vers la lumière. L'allégorie chrétienne semble évidente,

tout comme cette filiation avec la Maria du *Métropolis* de Fritz Lang. A la recherche de son identité perdue dans la jungle urbaine de Detroit, Murphy/Robocop évoque les héros désespérés qui hantent les westerns d'antan. Paul Verhoeven maîtrise pleinement le film, employant un scénario à la dramaturgie classique avec la plus grande efficacité, se passionnant tour à tour pour ses acteurs, tout en s'autorisant un brio technique et artistique qui ne trouve d'égal que chez les plus grands metteurs en scène.

Authentique spectacle d'aventures, *Robocop* n'est toutefois pas dépourvu d'un humour féroce, le réalisateur usant de la satire et de la caricature sans excès, intensifiant ainsi la diatribe qu'il lance contre la société. Puissance des grands conglomérats, hyper-robotisation de toutes les industries, déshumanisation des administrations et équarissage de l'individu sont les principales tares mises en exergue par Verhoeven. A cette satire correspond une violence graphique souvent insoutenable (l'apparition de l'effrayant robot de combat ED209, l'assassinat de Murphy, abattu à bout portant par un tueur sadique, l'éblouissant final dans l'usine désaffectée), soutenue par des effets spéciaux nombreux et parfaits créés par Rob Bottin, Phil Tippett, Peter Kuran et Robert Blalack. Copie et duplication bonnes.

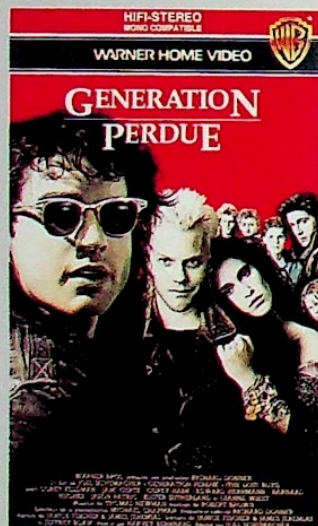


VIDÉO SHOW

GENERATION PERDUE

(The Lost Boys). U.S.A. 1987. Interprétation : Jason Patric, Corey Haim, Dianne West, Kiefer Sutherland, Corey Feldman. Réalisation : Joel Schumacher. Durée : 1 h 30. Distribution : Warner.

SUJET : "Michael, Sam, et leur mère arrivent à Santa Carla, petite ville balnéaire, pour habiter chez leur grand-père. Mais l'endroit est infesté de vampires, et Michael, sera malgré lui, contaminé, en voulant s'intégrer à une bande de jeunes marginaux. Aidé par son frère et deux jeunes chasseurs de vampires, il débarrassera la ville du terrible fléau."



CRITIQUE : Desservi par une affiche peu commerciale et flatteuse, *The Lost Boys* passa complètement inaperçu lors d'une sortie éclair. Faut-il donc attendre les sorties vidéo pour découvrir les films les plus importants du genre fantastique ? Spectaculaire feu d'artifice cinématographique servi par une approche visuelle évocatrice et sensuelle, le film de Joel Schumacher renouvelle habilement le thème du vampirisme à l'instar de *Nomads* ou de *Near Dark* (ou plus récemment *Fright Night II*). Exit le Vampire livide, se drapant majestueusement dans une cape noire doublée de soie rouge sang, hors propos la chemise blanche à jabot, les toiles d'araignées et le château dans les Carpathes. Les Vampires d'aujourd'hui ne le sont pas à cinquante ans mais à dix-huit, teenagers à la vénéreuse beauté suggérant une ambivalence sexuelle longtemps évoquée dans les œuvres cinématographiques et littéraires consacrées au vampirisme. Ces jeunes buveurs de sang ne représentent-ils pas une certaine jeunesse actuelle qui dévore les sensations que procurent l'alcool, la drogue et le sexe dans les nuits citadines ? Joel Schumacher, se servant de sa caméra avec une

aisance insolente, dresse les portraits et les ambiances en quelques plans, sans s'apaiser. Bien que le scénario soit sans surprise, celui-ci réserve de beaux moments, servis par des effets spéciaux efficaces, qui toutefois n'œuvrent pas dans la surenchère. Joel Schumacher préfère soigner la direction de ses acteurs, permettant au surprenant Kiefer Sutherland de "crever" l'écran, étonnant vampire désabusé à la blondeur décolorée. *The Lost Boys* est un pur joyau serti par des techniciens et des artistes de grande qualité. Copie et duplication bonnes.

ET LA FEMME CREA L'HOMME... PARFAIT

(Making Mr. Right). U.S.A. 1986. Interprétation : John Malkovich, Ann Magnuson. Réalisation : Susan Seidelman. Durée : 1 h 40. Distribution : GCR.

SUJET : "Frankie Stone, jeune conseillère en relations publiques, plaque tous ses amants pour se consacrer à la promotion de l'androïde parfait, Ulysse. Conçu par le professeur Jeff Peters à son image, Ulysse est doté certes d'émotions et de sensibilité, mais aussi d'attributs sexuels hors du commun. Frankie Stone, côtoyant jour après jour *Plasticman*, en tombe amoureuse, et détournera celui-ci de la mission à laquelle il était initialement destiné : la conquête spatiale."

CRITIQUE : Après avoir séduit le public avec le remarquable *Recherche Susan désespérément*, Susan Seidelman se lance dans la comédie de science-fiction, et ce, avouons-le, avec un certain bonheur. Injustement méprisé par la critique et les spectateurs, résultat logique d'une campagne de presse inexistante, *Making Mr. Right* aurait mérité une seconde chance.



Comme toujours, la vidéo prend le relais. Comédie satirique, com-

édie de mœurs et parodie de science-fiction, *Making Mr. Right* confirme le savoir-faire, l'aisance cinématographique de la jeune réalisatrice. On retrouve le ton enjoué, la légèreté, le goût du vaudeville intelligent qui faisaient le charme de *Recherche Susan...* la même propension aux jeux de mots et de mise en scène, aux dialogues percutants, réminiscences d'un cinéma européen depuis longtemps disparu. Rien de vulgaire ne vient altérer l'élégant travail de Susan Seidelman. Cette variation haute en couleurs du Docteur Frankenstein face à sa Créature, cette recherche désespérée de l'Être Idéal, la dualité des émotions et des images sont les thèmes dramatiques de ce film, doubles inévitables de la plus agréable comédie. Copie et duplication bonnes.

PRINCESS BRIDE

G.B. 1987. Interprétation : Cary Elwes, Mandy Patinkin, Chris Sarandon, Robin Wright, Wallace Shawn, André le Géant. Réalisation : Rob Reiner. Durée : 1 h 40. Distribution : Vestron.

SUJET : "Il était une fois, dans une contrée lointaine, une belle princesse et un valet de ferme qui s'aimaient d'un grand amour. Hélas, le Prince Humperdinck s'évertue à séparer les deux amants, aidé dans cette entreprise par le sadique Comte Rugen. Mais tout ceci n'est qu'une vieille histoire, racontée par un grand-père malicieux à son petit-fils malade."

CRITIQUE : Il y a dans *Princess Bride* le charme nostalgique, la naïve pureté de ces contes qui jadis enchantaient les petits et les grands. Rob Reiner, après les regrets et l'amertume de *Stand By Me*, nous convie à une épopée où pirates, enlèvements, tortures, trahisons, félonies et duels à l'épée constituent le lot commun de chaque mortel. Ces aventures palpitantes non dénuées d'un humour très pertinent, enchanteront ceux qui croient en la magie du cinéma. Authentique réussite injustement boudée du public, *Princess Bride* s'avère être un beau livre d'images dont on ne peut se lasser, s'achevant bien trop tôt, laissant ainsi le spectateur ébaubi rêver aux amours de la Princesse Bouton d'Or et du valet de ferme Wesley, reconverti dans la piraterie pour sauver sa belle. De plus, tous les personnages traditionnels de ce genre cinématographique et littéraire sont au rendez-vous. Le Prince hautain et sournois, le Comte machiavélique, la Brute au grand cœur, le Matamore espagnol en quête de vengeance, le Vieux Mage farfelu. Mais Rob Reiner, en cinéphile accompli, ne se contente pas d'évoquer l'époque où Errol Flynn et Tyrone Power faisaient pâmer d'extase les

nymphettes énamourées. Il renouvelle entièrement le style "Conte de Fées" par une étonnante modernité des dialogues. Réalisé avec brio, *Princess Bride* mêle adroitement les superbes paysages d'Irlande aux décors de studio volontairement sylvestres, tandis que l'étrange et mélodieuse musique de Mark Knopfler nous emporte. Quant à Peter Falk, il est un étonnant grand-père, investi du rôle de



narrateur, guidant son petit-fils convalescent sur les chemins de la poésie, de l'aventure et de l'amour chevaleresque. Copie et duplication bonnes.

LES INCORRUPTIBLES

(The Untouchables). U.S.A. 1986. Interprétation : Kevin Costner, Sean Connery, Robert de Niro. Réalisation : Brian de Palma. Durée : 1 h 46. Distribution : C.I.C.

SUJET : "1930. Chicago. Al Capone, le chef de la Mafia, contrôle la ville, corrompant tous les fonctionnaires, du maire jusqu'au plus petit agent de la circulation, et se livre à son sport favori : le crime. Elliot Ness, jeune inspecteur arrivé de New York, livrera bataille contre l'infâme gangster, aidé en cela d'une poignée d'irréductibles, et fera tomber le parrain de son piédestal."

CRITIQUE : L'œuvre la plus réaliste de Brian de Palma (à ce jour) est de loin la plus achevée, la plus violente. S'inspirant de la lutte qui opposa Al Capone à Elliot Ness et sa brigade d'incorruptibles policiers, Brian de Palma évoque avec talent une époque certes révolue, mais qui passionnera toujours. La mise en scène se fait cruelle et impitoyable, comme l'était Al Capone, et le metteur en scène, que l'on sent désabusé, ne s'embarrasse pas de la moindre sensiblerie. La scène d'ouverture, où une fillette meurt dans l'explosion d'un petit magasin, n'est que le prélude d'une suite d'actes brutaux et barbares. Certains reprocheront à Brian de Palma d'associer l'efficacité du propos à la quantité d'hémoglobine utilisée. Il faut deviner dans cette esthétique violence, la volonté de sensibiliser le spectateur et de lui faire appréhender le climat d'épouvante qui régnait dans les rues de Chicago. De plus, Brian de Palma



AL CAPONE.
Contrallava Chicago
con assoluto potere.
Nessuno poteva toccarlo.
Nessuno poteva fermarlo.

Finché Eliot Ness
e un piccolo gruppo
di uomini giuravano
di annientarlo.

THE UNTOUCHABLES

magnifie les protagonistes, bons ou mauvais, personnages issus d'un drame que l'on pourrait croire antique. Maîtrisant son suspense avec le savoir qui désormais lui est habituel, dirigeant des acteurs au meilleur de leur forme (Robert de Niro est un Al Capone plus vrai que nature, et Sean Connery, enfin échappé des James Bond, prouve une fois encore quel grand acteur il est), le met-

teur en scène se permet insolentement de faire des exercices de style avec sa caméra, et de parodier la fameuse scène du *Cuirassé Potemkine* d'Eisenstein. Incroyable saga dont on pourrait espérer une seconde partie. *Les Incorruptibles* réconcilient Brian De Palma avec le grand public qui, depuis longtemps, boudait les œuvres du Maître. Copie et duplication bonnes.

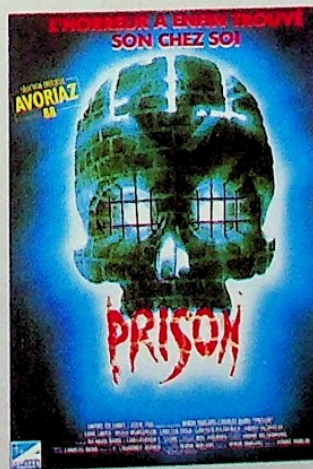
PRISON

U.S.A. 1988. **Interprétation :** Viggo Mortensen, Chelsea Field, Lane Smith. **Réalisation :** Renny Harlin. **Durée :** 1 h 40. **Distribution :** Antares.

SUJET : "1964. Prison de Creedon. Le dernier condamné à mort est exécuté sur la chaise électrique. Vingt ans plus tard, les responsables de l'administration pénitentiaire décident d'ouvrir à nouveau la prison désaffectée. Trois cent prisonniers y sont acheminés, alors qu'un ancien et sadique gardien devenu directeur se prépare à leur mener une vie d'enfer. Mais innocent du meurtre dont il était accusé, l'esprit du prisonnier électrocuté vient réclamer vengeance. La prison se transformera alors en abattoir humain."

CRITIQUE : Boudée par le public, cette *Prison* ferma vite ses grilles avant de tomber dans l'oubli. L'exhumation vidéo permettra à tous ceux qui ne se donnaient pas la peine d'en visiter les ténébreux cachots de remédier à cette négligence. Brillamment mis en scène par Renny Harlin, ce film nous entraîne dans un terrifiant cauchemar, pur récit d'horreur dont on devine dès les premières et traumatisantes images qu'il serait vain de nier l'efficacité. Un scénario solide, une interprétation plus que convaincante et des effets spéciaux réussis et spectaculaires font de ce produit une

série B de luxe. Meurtres impressionnants se succèdent alors que l'angoisse grandit, et la peur suinte de ces murs humides et sales. Sharpe, le directeur (excellent Lane Smith), connaît le terrible secret de la prison, et la vision de ce jeune détenu aux allures de James Dean réveillent en lui d'horribles souvenirs. Rien ne pourra arrêter la vengeance de l'esprit qui hante la prison. L'horreur, allant crescendo jusqu'à l'éblouissante et terrifiante scène finale, ne s'achèvera qu'au petit matin, sur un ultime plan porteur de toutes les interrogations. Efficace et maîtrisé, *Prison* ne décevra pas le plus exigeant des fantasticiens, réunissant tous les ingrédients propices à engendrer la peur. Renny Harlin (auteur du récent



Freddy IV), fait désormais partie des valeurs sûres du cinéma d'épouvante. Copie et duplication bonnes.

RETOUR DE FLAMME

(*Backfire*). U.S.A. 1987. **Interprétation :** Karen Allen, Keith Carradine, Jeff Haney. **Réalisation :** Gilbert Cates. **Durée :** 1 h 33. **Distribution :** UGC Vidéo.

SUJET : "Donny McAndrew, ancien soldat de la guerre du Vietnam, ne parvient pas à oublier les scènes d'horreur auxquelles il a assisté. Ses nuits sont hantées d'horribles cauchemars. Sa femme, Mara, ne pouvant plus supporter la déchéance morale de son mari, échauffe un plan machiavélique avec son amant pour acculer Donny au suicide. Mais l'entreprise échoue. Donny est devenu catatonique, et Mara devra s'en occuper jusqu'à la fin de ses jours, si elle veut continuer à gérer l'immense fortune de son mari. Avec un étranger rencontré dans un bar dont elle devient rapidement amoureuse, Mara tente à nouveau de tuer son mari."

CRITIQUE : Film machiavélique, *Retour de Flamme* entraîne le spectateur dans un récit pour le moins complexe, mais subtilement intelligent. Les pièges se referment sur les piègeurs, et au jeu du chat et de la souris, tel est pris qui croyait prendre. Élégamment mis en scène par Gilbert Cates, ce thriller policier situé aux frontières de l'épouvante n'est pas sans évoquer les meilleures œuvres d'Agatha Christie. Mélodrame bourgeois à trois personnages, histoire de vengeance impitoyable, *Backfire* bénéficie de la prestation d'excellents comédiens, et offre à Karen Allen l'occasion d'exploiter un registre inhabituel. Tourmentée par son passé misérable, arriviste sans scrupule, elle ne recule même pas devant l'assassinat, simple moyen pour arriver à ses fins. L'étude de mœurs est acerbe et réussie. Voilà donc un joli film inquiétant, qui procure de délicieux frissons. Copie et duplication bonnes.

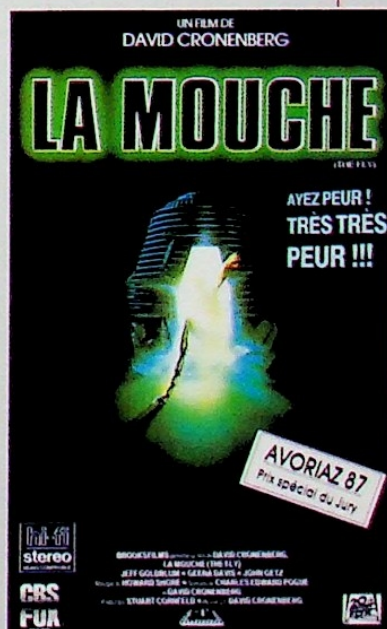
LA MOUCHE

(*The Fly*). U.S.A. Canada 1986. **Interprétation :** Jeff Goldblum, Geena Davis, John Getz. **Réalisation :** David Cronenberg. **Durée :** 1 h 36. **Distribution :** CBS Fox.

SUJET : "Seth Brundle mène des recherches scientifiques secrètes sur la téléportation des objets et des corps. Il sollicite l'aide de la journaliste Veronica Quaife pour révéler au monde le résultat de ses

expériences. Malheureusement, lors d'une téléportation où il s'ins-talle cobaye, les cellules de Seth vont se mêler à celles d'une mouche. Lentement et inexorablement, Seth se métamorphosera en insecte."

CRITIQUE : Produit par Mel Brooks, *La Mouche* est à ce jour le meilleur film de David Cronenberg, aboutissement d'un travail cinématographique complexe, où dominent les thèmes de la dégradation physique et morale, de la maladie qui ronge de l'intérieur, de la monstruosité. Tout comme David Lynch (*Elephant Man*, toujours produit par Mel Brooks), il explore les univers que l'on redoute et que l'on craint, avec la lucidité et la rigueur d'un chirurgien. Remake d'un classique de l'âge d'or du fantastique, *La Mouche* surpasse l'œuvre d'origine. Optant pour une mise en scène dramatique de facture très classique, Cronenberg guide impitoyablement le surprenant Jeff Goldblum vers une issue fatale et libératrice, mais ô combien désespérée, ne reculant devant aucun effet visuel. Tragique histoire d'amour, étude psychologique poignante.

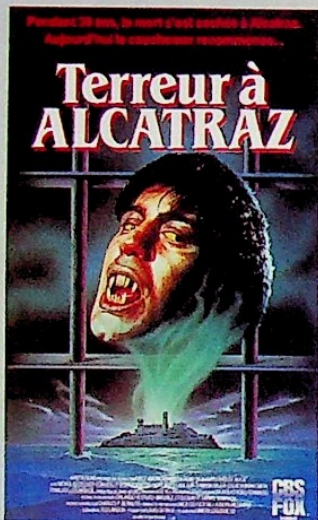


La Mouche n'est toutefois pas dénué d'un certain humour. Hormis les réflexions métaphysiques qu'il propose, le film pourra choquer les âmes trop sensibles ou trop cartésiennes par une outrance de l'horreur difficilement supportable. Affronter une œuvre de Cronenberg n'est pas chose facile, puisque le metteur en scène se sert de sa caméra comme électrochocs (la terrible scène onirique de l'accouchement). Il faut saluer aussi la performance de Jeff Goldblum, bien loin des comédies burlesques qui ont fait sa réputation, et Geena Davis, pathétique et tourmentée. Un flamboyant chef-d'œuvre. Copie et duplication bonnes.

VIDÉO SHOW

TERREUR À ALCATRAZ

(Slaughterhouse Rock). U.S.A. 1987. Interprétation : Toni Basil, Nicholas Celosi, Tom Reilly, Donna Denton. Réalisation : Dimitri Logothetis. Durée : 1 h 21. Distribution : CBS Fox Vidéo.



SUJETS : "Alex, un jeune étudiant, fait des cauchemars atroces. Quelqu'un s'introduit dans ses rêves et le torture de la plus honteuse manière. Carolyn, professeur à l'université, trouve l'origine de ces cauchemars. La prison d'Alcatraz, bien sûr ! Par une nuit de pleine lune, Alex, Carolyn et quelques amis un peu trop sceptiques se rendront à la prison désaffectée. Là, Alex est "contacté" par une chanteuse de groupe rock assassinée dans la prison par le fantôme d'un sanguinaire colonel qui habitait Alcatraz au siècle précédent et s'y adonnait à l'anthropophagie. Alex devra affronter le monstre qui rôde dans les couloirs humides de la sinistre bâtisse."

CRITIQUE : Il semble bien vain de résumer cet incroyable mais joyeux salmigondis qui constitue la trame essentielle de *Terreur à Alcatraz*. Rien de vraiment sérieux, dans cette production modeste et éminemment sympathique, aux effets spéciaux fauchés mais réussis (eh oui !), concoctés par un artisan de l'artifice peu connu, Ernest D. Farino. Filmé comme un vidéoclip, et ce avec beaucoup d'enthousiasme, *Terreur à Alcatraz* propose à l'amateur des scènes d'horreur tout à fait inhabituelles. Le héros, attaché dans les sous-sols inondés d'eau croupie de la prison, se tranche le bras pour échapper au monstre sanguinaire. Un peu plus tard, suspendu au plafond par les bras et les jambes, il est rôti vivant par le colonel cannibale, ou se fait joyeusement arracher les tripes. Si le scénario frôle parfois l'outrance, c'est à bon escient, alors que retentit la musique rock du groupe

Devo. L'absence réelle d'écriture scénaristique pourra irriter certains. Tans pis pour eux s'ils n'apprécient pas ce train fantôme de bon augure dénué de prétention. Copie et duplication bonnes.

VOYAGE AU BOUT DE L'HORREUR

(The Nest). U.S.A. 1987. Interprétation : Robert Lansing, Lisa Langlois, Franc Luz, Terri Treas. Réalisation : Terence H. Winkless. Durée : 1 h 30. Distribution : Film Office.

SUJET : "D'étranges événements troublent la paisible vie que l'on mène sur l'île de North Post. Les cafards envahissent les logis, puis attaquent des animaux et les dévorent. Malgré l'inquiétude du shérif Richard, le Maire de l'île demeure sceptique. Soudain, c'est l'horreur ! Les cafards dévastent l'île et tuent les humains. Tout ceci ne serait sans doute pas arrivé si un laboratoire de recherches, la société Intec, n'avait confié des travaux de mutations génétiques sur les cafards au professeur Morgan Hubbard, une sadique et démente biologiste."

CRITIQUE : Produit par la nouvelle firme de Roger Corman, cette série B horripilante au budget honorable nous entraîne dans de palpitantes et inquiétantes aventures, même si le scénario demeure conventionnel. Depuis *Bugs*, premier film de Jeannot Szwarc, rien



de bien important n'avait mis en situation ces insectes domestiques et familiers inclus dans le prix de tout loyer digne de ce nom. Et si *Bugs* fut un choc et une révélation à l'époque, on ne peut pas en dire autant de *The Nest*. Sans toutefois décevoir ni lasser, le film n'apporte pas grand chose de plus, si ce n'est l'étrange faculté des cafards à s'approprier l'apparence physique de ceux qu'ils dévorent. Ainsi, nous avons droit à un chat-cafard très belliqueux, un homme-

café en pleine mutation, et une Reine des cafards à l'aspect assez original, amalgame de corps, de bras, de visages et de crânes, à la mobilité regrettamment saccadée (mais ce n'est pas si grave). Ajoutez à cela des personnages stéréotypés (mais ils sont bien contents d'être là) : le jeune shérif intrépide amoureux de la fille du maire qui sauvera tout le monde, le maire niant aveuglément la catastrophe puis se sacrifiant pour sauver sa progéniture, le professeur qui perd la raison (ici, une pulpeuse créature au regard mal intentionné) et sera dévoré par la Reine des cafards. Non, ce n'est pas fini. Entretemps, il faudra réparer le phare pour donner le signal aux hélicoptères de la société Intec de ne pas larguer d'insecticide mortel pour l'Homme. Voilà. *The Nest* enchantera tous ceux qui attrapent le bourdon avec les programmes T.V. Copie et duplication bonnes.

PROJECT X

U.S.A. 1983. Interprétation : Matthew Broderick, Helen Hunt, Bill Sadler. Réalisation : Jonathan Kaplan. Durée : 1 h 40. Distribution : Fox.

SUJET : "Décidemment, Jimmy est une forte tête. Pilote d'avion dans l'armée de l'air, il n'a pas hésité à emprunter un coucou pour faire admirer à sa petite amie la Terre vue d'en haut. Mis à pied par ses supérieurs, il est affecté dans un service de recherches où l'on apprend aux chimpanzés à piloter des chasseurs. Passionné par son travail, Jimmy va découvrir que les chimpanzés sont tués par radiations pour mesurer les limites de leur résistance physiques. Mais les chimpanzés se révoltent."

CRITIQUE : Inhabituelle production en marge des tendances actuelles, *Project X* réalisé avec soin par Jonathan Kaplan (*Les aventuriers de la 4^e dimension*) se base sur des faits réels, des expériences inutiles menées par l'armée. Les humains partagent donc la vedette avec des chimpanzés, et Matthew Broderick en militaire révolté se fait l'ami de l'intelligent Virgil. Celui-ci, élevé par Teri, psychologue animalière, connaît le langage des sourds-muets, et communique ainsi avec Jimmy. Mais Virgil sait ce que l'on fait à ses congénères dans le secret du laboratoire, et il sera l'instigateur d'une spectaculaire évasion vers la liberté, au grand dam de l'inspecteur Carroll et de toute une cohorte de militaires gradés. Réalisé avec brio, bénéficiant d'un solide scénario, le film relate dans une première partie en demi-teintes l'amitié, le respect naissant entre l'homme et le singe. Alors qu'un climat frôlant parfois la comédie s'installe, le réalisateur dirige bru-

talement le film vers le drame, où le spectateur assiste impuissant, tel Jimmy, à l'agonie d'un singe, volontairement irradié par les militaires. L'action se fait violente, menée de main de maître, incessante jusqu'au brillant et haletant dénouement. Terrible réquisitoire adressé à l'armée et à la science aveugle, *Project X* passionne de bout en bout. Copie et duplication bonnes.



VENDREDI MAUDIT n° 3

(Friday's Curse). U.S.A. 1987. Interprétation : John D. Le May, Robby, Chris Wiggins, Ray Walston, Patricia Philips. Réalisation : Lyndon Chubbuck (*Ferrus*). William Fruet (*L'Épouvantail*). Durée : 1 h 30. Distribution : C.I.C.

SUJET : "Dans le premier épisode, *Ferrus*, un vieux dessinateur de bandes dessinées se métamorphose en robot, créature de science-fiction qu'il a conçu sur le papier, et se venge de tous ceux qui l'ont exploité. Dans le second épisode, *L'Épouvantail*, une terrible malédiction hante des hameaux de campagne : un épouvantail au masque de cuir tue les paysans à coup de faux avant de détruire la sorcière qui l'a créé."

CRITIQUE : Aux États, les séries d'épouvante ou de science-fiction tournées pour le petit écran connaissent un succès qui n'a de cesse depuis leur création. Les formules changent mais l'esprit demeure : étonner, surprendre, inquiéter plus qu'effrayer. Les téléspectateurs français, familiarisés avec *"Twilight Zone"*, retrouvent en vidéo ce qui n'a pas été acheté par les chaînes françaises. Ainsi, la Série *"Amazing Stories"* produite par Spielberg, jugée trop chère, est diffusée sous cette forme dans l'hexagone. Voilà donc une autre série, plus orientée vers l'épouvante, intitulée *"Friday's Curse"*



("La Malédiction du Vendredi") par ses créateurs Frank Mancuso Jr et Larry B. Williams. Honnêtement réalisés, ces deux épisodes affichent toutefois une évidente faiblesse scénaristique. "Ferrus" demeure tout à fait classique, et les métamorphoses du dessinateur Jay Star en robot, effectuées par l'intermédiaire d'une bande dessinée lissent rapidement, résultat d'une utilisation trop abusive. Si le robot Ferrus est bien conçu, rappelant

les vieux androïdes des années 60, le récit traîne en longueur, ralentissant une action peu intéressante. "L'Épouvantail", présente quant à lui d'indéniables qualités, hélas mal exploitées par un scénario qui n'explique aucunement les origines des motivations qui poussent la sorcière (moderne) à tuer les paysans. Il est dommage que cette série pâtisse d'un insuffisant travail d'écriture, d'autant que l'aspect visuel semble fort soigné. Copie et duplication bonnes.

LA JOYEUSE REVENANTE

(Hello Again). U.S.A. 1987. Interprétation : Shelley Long, Judith Ivey, Gabriel Byrne, Corbin Bernsen. Réalisation : Frank Perry. Durée : 1 h 30. Distribution : Film Office.

SUJETS : "Lucy Chadman a tout pour plaire. Mariée à un chirurgien esthétique à l'avenir certain, mère d'un garçon sérieux et doué pour la cuisine, elle se sent toutefois malheureuse, incapable de supporter les réunions mondaines et terriblement pénibles auxquelles se doit d'aller son mari et s'y comporte d'une façon maladroite. Sa sœur Zelda, une voyante à la chevelure rousse, est inquiète pour elle. L'avenir n'est pas rose. Soudain, en mangeant du poulet, Lucy s'étouffe, et meurt. Un an plus tard, grâce à un vieux grimoire de magie, Zelda ressuscite Lucy. Celle-ci, belle et bien vivante et sans aucune séquelle de son séjour parmi les morts, devra recommencer sa vie, son cher mari ayant épousé sa meilleure amie."

CRITIQUE : Comédie légère et agréable, *La Joyeuse Revenante* s'avère être une variation très originale sur le thème des fantômes, puisque Lucy n'en est pas un. Bien en chair et en os, et de très bonne humeur, elle sème la pagaille autour d'elle, les ressuscités se faisant rares de nos jours. Voilà l'occasion pour le metteur en scène de faire une acerbe satire de la bonne société américaine, tout en réussissant cette farce fantastique où la vie se joue de la mort sans le moindre complexe. Qui n'a jamais souhaité le retour de ceux que l'on aimait ? Il n'est pas interdit de rêver, et les scénaristes de cette production Touchstone ne s'en sont pas privés, réservant un rôle sur mesure à la sémiante Shelley Long. De la bonne humeur, du rire, un rien de nostalgie et le grand amour, telles sont les recettes traditionnelles de la comédie, et celle-ci fait penser aux meilleurs œuvres de Frank Capra. Coups de théâtre et rebondissements se succèdent sans cesse, et l'intérêt que l'on porte à ces palpitantes aventures ne relâche jamais. Copie et duplication bonnes.

LES INÉDITS

HISTOIRES FANTASTIQUES n° 4

(Amazing Stories). U.S.A. 1986. Durée : 1 h 12. Distribution : C.I.C.

FAMILY DOG (dessin animé)
Réalisation : Brad Bird

DOROTHY AND BEN

Interprétation : Joe Seneca, Lane Smith, Lorris Giambalvo. Réalisation : Thomas Carter.

THE MAIN ATTRACTION

Interprétation : John Scott Clough, Lisa Jane Persky. Réalisation : Matthew Robbins.

SUJETS : "Family Dog : Comment un gentil chien devient une terrible bête féroce, s'attaquant même à ses maîtres.

Dorothy and Ben : Ben est resté pendant quarante années dans le coma et en sort sans la moindre séquelle. Il peut parler avec une petite fille, elle aussi dans le coma, et donnera sa vie pour la sauver. *The Main Attraction* : Brad Bender est la coqueluche des filles du lycée, excellent élève et brillant sportif. Il ferait n'importe quoi pour être élu Roi de sa promotion. Shirley Carter est la fille la plus moche de tout le lycée. Elle est folle amoureuse de Brad. Une pluie de météores les rapprocheront d'une manière inattendue."

CRITIQUE : Voici trois nouveaux épisodes de la fameuse série TV produite par Spielberg, et force est de constater qu'ils sont de très bonne facture, quoiqu'en disent les mauvaises langues.

Family Dog est un dessin animé caustique, dont les personnages créés par Tim Burton (réalisateur de *Beetlejuice*) provoquent le fou-rire. Mis en animation par Brad Bird, le récit narre les mésaventures d'un "chien de famille", gentil toutou inoffensif incapable de mordre qui que ce soit, y compris les cambrieurs. Satire de la vie de famille, mais aussi regard porté sur la société américaine. *Family Dog* réjouit, malgré une fin peu efficace.

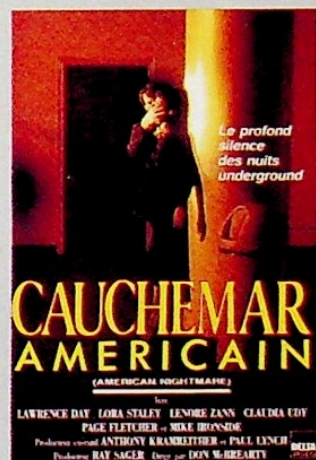
Dans *Dorothy and Ben*, on retrouve les thèmes chers à Steven Spielberg, la générosité, l'amour, le don de soi, le tout sur fond de violons sirupeux qui arrachent les larmes. C'est gentil tout plein, encore faut-il croire aux contes de fées.

The Main Attraction ("L'attraction principale") s'avère être l'épisode le plus séduisant de cette fournée. Réalisé tambour battant par Matthew Robbins, cette comédie loufoque irrésistible rapproche deux êtres qui ne sont pas faits l'un pour l'autre, grâce à l'influence magnétique de météores. C'est drôle, enlevé, et surtout bien interprété par un duo de comédiens de choc. Copie et duplication bonnes.

CAUCHEMAR AMERICAIN

(American Nightmare). U.S.A. 1981. Interprétation : Lawrence S. Day, Lara Staley, Leonore Zann, Michael Ironside. Réalisation : Don McBrearty. Durée : 1 h 25. Distribution : Delta Video.

SUJET : "Un jeune pianiste de renom, Eric Blake, recherche sa sœur disparue dans les bas-fonds d'une grande ville américaine. Aidé par une strip-teaseuse dont il deviendra amoureux, il découvrira que sa sœur, ayant changé d'identité, se prostituait et se droguait. Pendant ce temps, un mystérieux assassin massacre les femmes de petite vertu. Eric va découvrir l'identité du meurtrier, en même temps qu'il mettra à jour un scandale familial."



CRITIQUE : *Cauchemar Américain* est une petite série B à mi-chemin entre le film policier et le film d'horreur, même si les scènes de meurtres, très efficaces et remarquablement bien filmées, demeurent "soft" quant à leur représentation visuelle.

Eric, entre deux répétitions de piano, cherche désespérément sa sœur, Louise, la strip-teaseuse indépendante au grand cœur, l'aide jusqu'à mettre en danger sa propre vie. Le récit se complique. Le père d'Eric, grand magnat de l'industrie, entretenait des rapports plus qu'incestueux avec sa fille. Mais le cher papa ne savait pas qu'un escroc à la petite semaine filmait ses ébats amoureux pour le faire chanter... Honnêtement réalisé, ce petit film aux couleurs froides et à la lumière série perpétue la tradition de la Série Noire, sans faillir aux règles qui font le succès du genre : meurtres au rasoir, ruelles sombres et désertes, chambres minables et crasseuses, héros paumés et strip-teaseuses aux chairs blêmes et fatiguées constituent cet univers sordide, pas très éloigné de la réalité. Les cinéphiles apprécieront la prestation de Michael Ironside, invité vedette dans le rôle d'un inspecteur de police désabusé. Copie et duplication bonnes.

HORRORSCOPE

par Claude Juszak

FILMS SORTIS A L'ETRANGER

U.S.A.

SPACE MUTINY

Réal. : David Winters. "A.I.P.". Scén. : Maria Dante. Avec : Reb Brown, John Philipp Law, James Ryan.

• Un space-opéra par le réalisateur de *The Last Horror Film* (1981) avec Caroline Munro et Joe Spinell, où une mutinerie à bord d'un vaisseau spatial aura des conséquences catastrophiques.

FREAKSHOW

Réal. : Constatino Magnatta. "Brightstar Film". Scén. : Bob Farmer et Steve Surgik. Avec : Audrey Landers, Peter Mead, Will Korb.

• Film d'horreur bénéficiant des effets spéciaux de maquillage de Gordon Smith : une reporter TV, en proie à des obsessions personnelles, découvre d'inimaginables horreurs dans un théâtre pas comme les autres...



FILMS TERMINÉS

U.S.A.

CYBORG

Réal. : Albert Pyun. "Cannon". Scén. : Kitty Chalmers. Avec : Jean-Claude Van Damme, Deborah Richter.

• "Dans le monde du futur, la technologie a virtuellement disparu, les ressources de la terre sont épuisées et la population est décimée par un terrible virus. Le seul espoir réside en la création d'un cyborg, une machine humaine censée apporter l'antidote qui sauvera l'humanité. Cette mesure gouvernementale est cependant vue d'un très mauvais œil par Fender Tremolo, un tyran qui,

à la tête des "Pirates de Chair", des hordes sauvages cannibales, entend dominer seul la planète et s'efforcera de détruire le cyborg. Face à lui, un clan de vaillants guerriers, les Slingers, dont le leader, Gibson Rickenbacker (Jean-Claude Van Damme), a un compte personnel à régler avec ce diabolique personnage..."

Après Chuck Norris et quelques autres, Menahem Golan et Yoran Globus semblent avoir trouvé, en la personne du belge Jean-Claude Van Damme, champion européen de karaté, une vedette susceptible de séduire les innombrables fans du body-building et des muscles, ainsi qu'en témoigne le succès de *Bloodsport*. Cette fois, c'est dans un contexte de SF que se dérouleront les exploits de ce nouveau super-féros chargé de défendre un androïde femelle, le cyborg du titre étant incarné par la canadienne Dayle Haddon, face au monstrueux Fender Tremolo, interprété par Vincent Klyn, un champion hawaïen de surf. A la tête de ce film "sportif", Albert Pyun (*L'Épée sauvage*), un spécialiste des œuvres d'action pure qui, après *Cyborg*, entreprend maintenant la réalisation (plusieurs fois retardée) de *Spider Man*, pour la Cannon.

THE BITE

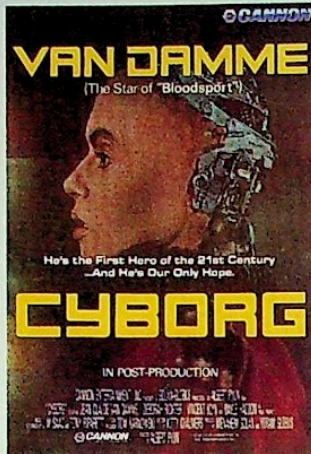
Réal. : Frederick J. Prosperi. "Trihoof/Viva Entertainment". Avec : Jill Schoelen, Jamie Farr, Sandra Sexton, Bo Svenson.

• "Une morsure de serpent transforme sa victime en un effrayant mutant..." Horreur et SF pour ce nouveau film de l'italien F. Prosperi dont les effets spéciaux de maquillage ont été confiés à Screaming Mad George (*Freddy 4*).

INFERNO IN SAFEHAVEN

Réal. : Brian Thomas Jones. "Steven Mackler/SVSC Films". Scén. : James McCalmont et Brian Thomas Jones. Avec : Rick Gianasi, John Wittenbaver, Roy Mac Arthur, Jessica Dublin.

• Comme beaucoup de producteurs américains indépendants ces derniers temps, Steven Mackler privilégie les œuvres d'épouvante et de S.F. *Inferno in Safehaven* (ex : *Bloodscape*) nous met en garde contre le futur peu brillant qui nous attend : on s'y croirait revenu au Moyen-Âge...



KISS OF THE SERPENT

Réal. : James Ingrassia. "Florida Film Ventures". Avec : Chris Moore, Murray Mc Dougall, Jeff Greenman, Matt Tomasino.

• Superstitions et hommes-serpents pour une aventure particulièrement "exotique"...

PRIMAL RAGE

Réal. : Vittorio Rambaldi. "Overseas". Scén. : Harry Kirpatrick. Avec : Patrick Lowe, Cheryl Arutt, Sarah Buxton, Bo Svenson.

• Epouvante et terreur au campus, pour ce premier film d'horreur tourné par Vittorio Rambaldi et dont les effets spéciaux visuels ont été créés par Carlo Rambaldi. A la suite d'une expérience ratée, des étudiants contaminés sèment l'épouvante...

AUSTRALIE

INNOCENT PREY

Réal. : Colin Eggleston. "Premier Film". Scén. : Ron Mc Lean. Avec : P.J. Soles, Kit Taylor, Grigor Taylor, Martin Balsam.

• "Cathy est une drôle de jeune fille : elle produit un effet irrésistible sur les hommes qui rêvent de la tuer ! Pour quelle mystérieuse raison ?..." Le nouveau thriller d'angoisse d'un spécialiste australien du genre.

URSS/POLOGNE

THE CHARM OF THE SNAKE VALLEY

Réal. : Marke Pestrak. "Tallin Film Studio" (URSS) / "Zespoly Filmmove" (Pologne).

• Aventures et S.F. : "Une expédition se rend au Laos, dans la mystérieuse Vallée des Serpents, à la recherche d'anciens manuscrits tibétains dont les possesseurs pourraient devenir les maîtres du monde..."

FILMS EN PRODUCTION

U.S.A.

THE HAUNTED

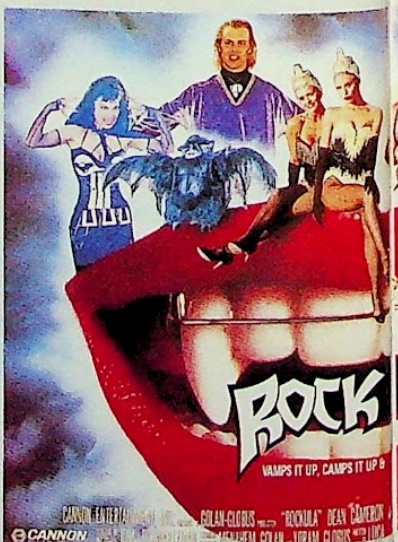
Réal. et scén. : Kevin S. Tenney. "Kevin Tenney/Daniel Duncan".

• Kevin S. Tenney est l'auteur d'un certain nombre de films d'épouvante récents (*Halloween Party*, *The Cellar* et l'excellent *Witchboard*) inédits en France. Pour sa nouvelle œuvre fantastique, il s'est assuré la collaboration du superviseur d'effets spéciaux Tassilo Baur (*The Kindred*, *House, Nightmare on Elm Street*), avec lequel il avait déjà fait équipe pour *Witchboard*. "Un publiciste essayant de vanter les charmes d'un hôtel 'hanté' auprès de clients potentiels trouve une mort horrible. Le propriétaire des lieux décide alors d'engager une équipe de parapsychologues pour anéantir les forces maléfiques..."

PUPPET MASTER

Réal. : David Schmoeller. "Full Moon Productions". Scén. : Ken Hall.

• David Schmoeller est un habitué des productions Charles Band (*Tourist Trap*, *Crawlspace*), aussi n'est-il guère étonnant de le voir entreprendre pour l'une des nouvelles sociétés de celui-ci, une œuvre (basée sur une idée de Charles Band) évoquant certaines bandes d'épouvante de l'Empire (notamment *The Dolls*) : un groupe de poupées vient à la vie pour venger la mort de leur créateur. Tourné prochainement en Italie comme *The Pit and the Pendulum* de Stuart Gordon, *Puppet Master* bénéficiera des talents du chef opérateur Sergio Salvati.





U.S.A.

STAR TREK IV : THE FINAL FRONTIER

Réal. : William Shatner. "Paramount". Scén. : David Loughery et Harve Bennett. Avec : William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley, James Doohan, George Takei, Walter Koenig, Michelle Nichols.

Succédant comme prévu à Leonard Nimoy (*Star Trek 3 et 4*), William Shatner prend à la fois les commandes de l'Enterprise (dont l'équipe est réunie au complet) et celles de cette superproduction supervisée par Gene Roddenberry, dont le tournage se poursuit à Los Angeles.

MARTIANS !

Réal. : Patrick Read Johnson. "Anna Karin Prods/Smart Egg". Scén. : P. Johnson, Scott Alexander.

Profitant du 50^e anniversaire de la diffusion sur les ondes de la célèbre émission radiophonique d'Orson Welles, "La guerre des mondes", qui terrifia naguère l'Amérique, des Martiens s'apprêtent à envahir la Terre ! Une ambitieuse production de SF bénéficiant des effets spéciaux visuels de John Knoll, d'effets mécaniques de John Criswell et

Greg Johnson, marquant les débuts à l'écran de Patrick Johnson.

ROCKULA

Réal. : Luca Bercovici. "Cannon". Scén. : L. Bercovici, Jeffrey Levy et Christopher Verweil. Avec : Dean Cameron, Thomas Dolby, Bo Ridley, Tawny Feré, Toni Basil, Paula Abdul.

"Ralph est un vampire âgé d'un millénaire, qui vit chez lui, avec sa mère, frustré de son unique amour. Au 16^e siècle, en effet, il s'était épris d'une humaine, pré-nommée Mona. Il allait lui révéler son terrible secret lorsqu'un soir d'Halloween Mona périt, victime d'un pirate dément. Depuis, tous les 27 ans, elle se réincarne, et l'histoire se reproduit : au moment de se laisser entraîner dans le monde des ténèbres, Mona est régulièrement assassinée par un marin dément. Ralph est découragé et décide d'abandonner. La dernière réincarnation de Mona, cette fois une superbe star du rock, le subjugué au point qu'il essaiera malgré tout de conjurer le sort à nouveau. Pour la séduire, il forme un groupe musical : Rockula".

Après la faillite d'Empire, le réalisateur Luca Bercovici (ancien acteur : *Parasite, Space Raiders*) et son ami le producteur-scénariste Jeffrey Levy, responsables de *Ghoulies*, décidèrent d'aller tenter leur chance chez Cannon, en leur proposant cette comédie musicale fantastique, marquant les débuts à l'écran du compositeur Thomas Dolby (*Gothic, Howard the Duck*), dans le rôle du manager jaloux de Mona.

FILMS EN TOURNAGE

ESPAGNE

EL CURA DE BARGOTA

Réal. : Pedro Olea. Avec : Lola Forner, Fernando Guillen Cuervo.

• Ce film décrit la légende d'un curé de campagne, pré-nommé Bargota, qui peut voler dans les airs, tel Superman. Datant du XV^e siècle, cette histoire évoque les sorcières qui chevauchaient alors, dit-on, les ciels sur leurs balais. L'une d'entre elle finit par avoir un fils avec le Diable. L'enfant grandit, et devient homme d'église possédant des secrets magiques...

Pedro Olea, après *El Bosque del Lobo* (un film de loup-garou espagnol traité sous l'angle réaliste) et *Akelarre* (une œuvre à nouveau réaliste, mais basée sur le satanisme au pays basque), tourne à présent ce film totalement fantastique, pourvu d'effets spéciaux spectaculaires.

DREAM OF THE MAD MONKEY

Réal. : Fernando Trueba. Prod. : Vicente Gomez. Avec : Jeff Goldblum.

• L'infatigable producteur ibérique Vicente Gomez (*Le Dernier Empereur, El Dorado, Pasodoble*, et le nouveau *Saura, La Noche Oscura*), vient de donner le feu vert à *Dream of the Mad Monkey*, annoncé depuis plusieurs mois, décrivant l'histoire d'un jeune scénariste américain installé à Paris et rencontrant un personnage à la Peter Pan qui viendra bouleverser sa vie. Jeff Goldblum tourne ce mois-ci dans notre capitale, avant de repartir pour Madrid où auront lieu de nombreux extérieurs.

THE RIFT

Réal. : Juan Piquer Simon. "Dister". Scén. : David Coleman, d'après une histoire de Juan Piquer et Mark Klein. Avec : R. Lee Erney, John, Toles-Bey, Luis Lorenzo.

• Commencé le 13 octobre dernier, le tournage de *The Rift*, co-produit par la fille de Dino De Laurentiis, se poursuit sous la direction de Juan Piquer (*Slugs*). Il s'agit d'un film de SF à très gros budget, où un sous-marin nucléaire, parti à la recherche d'une précédente expédition disparue, découvre une grotte sous-marine peuplée d'incroyables monstres [réalisés par Rob Cobb et Arthur Collins], conséquences de mutations génétiques.



MEXIQUE

SANTA SANGRE

Réal. : Alexandro Jodorowsky. "Inter-sound". Scén. : A. Jodorowsky et Claudio Argento. Avec : Axel Jodorowsky, Guy Stockwell, Sabrina Dennison, Thelma Tixou, Elizabeth Aguilar.

• Depuis plusieurs années, Claudio Argento (qui fut le producteur de la majorité des films de son frère Dario) rêvait de collaborer avec Alexandro Jodorowsky pour un film étrange, mystique, parfaitement conforme à l'esprit du réalisateur d'*El Topo* et de la *Montagne sacrée*. Encore fallait-il trouver le matériau. C'est à présent



chose faite : *Santa Sangre*, basé sur une idée commune des deux hommes, se tourne depuis deux mois à Mexico, dans des conditions parfois difficiles. Dans les rôles principaux : les deux fils du réalisateur, Axel et Adan Jodorowsky.

ALLEMAGNE

MOON

Réal. : Roland Emmerich. "Spectrum Entertainment".

• Après *Joey* et *Ghost Chase*, retour à la S.F. pour Roland Emmerich (*Le principe de l'arche de Noé*), avec cette ambitieuse production aux nombreux effets spéciaux réalisés par son équipe de spécialistes habituelle.

GRANDE-BRETAGNE

BURIED ALIVE

Réal. : Gérard Kikoine. "Harry Alan Towers Prod.". Scén. : Ron Raley et Jerry Felix, d'après une histoire de Peter Welbeck inspirée. Avec : Robert Vaughn, Donald Pleasence, Ginger Witter et John Carradine. Karen Allen.

• Nos réalisateurs doivent-ils à présent s'expatrier pour tourner des films fantastiques ? C'est en tout cas ce que laisse supposer la récente carrière anglo-saxonne de Gérard Kikoine, qui, après une nouvelle mouture du *Dr. Jekyll* et *Mr. Hyde*, s'attaque maintenant à l'un des récits les plus célèbres d'Edgar Allan Poe, "L'Enterré Vivant", dont Roger Corman avait réussi, autrefois, une brillante adaptation (*Premature Burial*, avec Ray Milland). Le producteur anglais Harry Alan Towers a réuni un casting qui séduira les amateurs du cinéma-bis.

ERIK THE VIKING

Réal. et scén. : Terry Jones. "John Goldstone Prod.". Avec : Terry Jones, Tim Robbins, Mickey Rooney, John Cleese, Freddie Jones.

• Terry Jones, l'un des plus brillants éléments des *Monty Python*, et auteur, entre autres du déliant *Sens de la vie*, tourne à Londres et en Norvège une histoire de Vikings qui devrait surpasser celle de Richard Fleischer (*Les Vikings*, avec Kirk Douglas et Tony Curtis) de célèbre mémoire. On nous promet de grandioses reconstitutions et de nombreuses scènes... de gore ! Les effets spéciaux ont été confiés à Richard Conway (*La petite boutique des horreurs*) et Peter Hutchinson.





COURRIER

"Bien qu'ayant depuis longtemps dépassé le stade de l'adolescence, encouragé par votre éditorial, je me permets, possesseur de tous les numéros de votre mensuel, vieil amateur de fantastique n'appréciant guère la SF, de vous féliciter.

Il est à présent nécessaire de sacrifier à la mode et de vanter des films nuls mais dont le budget publicitaire autorise l'existence de revues telles que la vôtre. L'infantile Roger Rabbit, l'idiotissime Stallone vous permettent une très remarquable critique de livres ainsi que des interviews (Deodato) échappant aux déclarations des dossiers de presse.

On sent, de votre part, la volonté d'approfondir les sujets, renouant ainsi avec les premiers numéros de votre publication, et de ne pas mêler, comme le font vos concurrents, en un dénoyauage brochant sur la gauche, agenouillé devant le "fric" sous couvert de morale au jour le jour, au goût du jour. Si vous continuez ainsi, soyez sûrs que je me réabonnerai et que je ferai abonner plusieurs personnes."

Georges Keller, 13008 Marseille.

les compromis (ou au contraire, ne respectant ni ses lecteurs ni sa matière première) est voué tôt ou tard à l'échec. Ainsi, nous aimons réellement Sylvester Stallone (notamment dans ses grands films, tel le remarquable Rambo 3), que nous trouvons remarquable tant par sa présence physique que par ses talents de réalisateur et de scénariste (La taverne de l'enfer, les Rocky).

Quant à Roger Rabbit, précisément, il ne nous est jamais apparu comme "infantile", mais prodigieux d'invention et plutôt innovateur et audacieux au niveau du ton, précisément (en rupture complète avec Disney : ce qui ne nous empêche nullement d'adorer les chefs d'œuvre du dessin animé "classique" tel La Belle au Bois Dormant). Nous avons de surcroît la chance, en ce moment, de nous situer dans une période d'événements fantastiques exceptionnels (Beetlejuice en est le meilleur exemple ce mois-ci), et par conséquent, de pouvoir développer des dossiers (Willow, Moonwalker — encore que nous nous limitons, faute de place). La mise en chantier de super-productions fantastiques signifie aussi de meilleurs réalisateurs, acteurs, scénaristes, techniciens, artistes, et nous ne saurions nous en plaindre. Nous avons été les premiers à condamner leur médiocrité, mais nous tenons également à leur rendre hommage lorsqu'il s'agit d'incontestables réussites artistiques.

A.S.

"Je voudrais tout d'abord vous féliciter pour les articles exceptionnels sur Sylvester Stallone, alias Rambo, parus dans l'E.F. n° 97.

"Sly" est un acteur américain formidable, et pour cela, je souhaiterais lui communiquer l'admiration des Français, la mienne entre autres. J'aimerais obtenir l'adresse personnelle de "Sly", ou à défaut, celle de la production du film Rambo 3. Merci d'avance".

Delphine Parmé, 72100 Le Mans.

Nous ne pouvons vous communiquer son adresse personnelle, mais en revanche, nous vous suggérons d'envoyer votre courrier concernant Stallone à : Columbia/Tri Star, 20 rue Troyon, 75017 Paris.

"Si je vous écris aujourd'hui, c'est pour vous dire combien je suis heureux d'avoir retrouvé toute l'équipe qui a fait les beaux jours de l'E.F. Depuis avril 88 un dérapage bien trop bête m'a fait douter sérieusement de votre avenir, et les numéros qui suivirent ne

firent que confirmer mes soupçons : dossiers nuls, critiques nulles, pompes d'anciens textes dans leur intégralité, etc. Parler de Stallone, OK, mais pas sur 30 pages. J'avais donc décidé de ne plus vous lire et de ne pas donner suite à mon abonnement. Ça m'avait fait mal car je vous suis fidèle depuis le n° 20, donc depuis plus de 7 ans.

Mais enfin, tout revient à qui sait attendre, et au mois de septembre, Big Surprise !! Vous voilà donc de retour dans une bien meilleure forme, très appréciable. J'espère que vous resterez ainsi jusqu'à la fin des temps et au-delà du réel. Au point de vue de votre nouvelle formule, l'éditorial est le bienvenu, la mise en page est super, la couverture très bonne et les dossiers sur les réalisateurs du cinéma-bis excellents. Reprenez-vous les rétrospectives sur le cinéma fantastique d'avant les années 70 ? Un ami de Menton."

Bien entendu, nous allons reprendre nos Archives. Nos collaborateurs Pierres Gires (les dossiers sur Bela Lugosi, Basil Rathbone, John Carradine, et combien d'autres !), Jean-Pierre Pilon (Donald Pleasence, Cameron Mitchell, etc.) et quelques autres piaffent d'impatience : ils ont écrit pour vous des articles passionnants qui n'attendent que leur publication, sans cesse retardée en raison de la richesse de l'actualité (une rubrique d'archives de 4 pages ne constituant guère une solution satisfaisante). Nous allons résoudre le problème (car nous sommes passionnés autant que vous par l'Histoire du Cinéma Fantastique, dont ne parle pratiquement aucune revue) en publiant bientôt un supplément qui ne traitera que des Archives. D'un tirage plus limité, il nous permettra en revanche de nous étendre bien plus longuement que nous ne pourrions le faire dans l'E.F. sur les grands acteurs, films et réalisateurs du passé, récent (période Hammer) ou plus lointain (Universal, UFA). Nous travaillons actuellement sur le concept visuel et rédactionnel.

A.S.

"J'achète depuis quelques mois votre revue qui est l'une des meilleures consacrées au fantastique : votre nouvelle formule est excellente !

Le dossier consacré à Roger Rabbit est très intéressant, mais peut-être un peu trop long car il y avait des recoupements. J'aimerais que vous précisiez un peu plus (dans la mesure du possible), la date exacte de sortie des films. J'espère que vous parlerez prochainement du film de John Carpenter, They Live, ainsi que de ce réalisateur génial !"

Muriel Racaud, 44000 Nantes.

Nous avons plusieurs reportages sur They Live, que nous publierons le moment venu. D'après nos informations, le film serait d'un excellent niveau, ce qui n'est effectivement guère surprenant de la part de ce remarquable cinéaste.

P.S. Le film vient de réaliser 5 millions de dollars de recettes pour ses trois premiers jours d'exclusivité aux USA.

Après Prince of Darkness, John Carpenter est à nouveau sur les voies du succès ! A.S.

"Juste un petit mot de remerciement et d'encouragement. Quel soulagement en lisant l'éditorial du n° 96, que j'hésitais à ouvrir à cause des précédents numéros, de voir que toute l'équipe de l'E.F. était revenue !"

Le vaisseau avait failli couler, miné de l'intérieur par des Aliens, mais la "vieille" équipe de baroudeurs, avec à sa tête l'Amiral Alain Schlockoff, a su rapidement redresser le cap et nous faire à nouveau naviguer vers des constellations plus riches et souriantes. Nous retrouvons enfin le très bon niveau de l'E.F. avec des dossiers riches et complets. Le retour est fulgurant (format, photos, articles). Alors bravo, continuez à nous abreuver d'aussi bons numéros (96-97), afin que notre soit de fantastique s'éteigne... jusqu'au prochain numéro ! Bon vent à l'E.F., et que la Force soit avec vous. P.S. : Etes-vous sûr que l'E.F. soit dans sa 18^e année ?"

Dominique Van Duyse, 02000 Laon.

Merci pour vos compliments. Nous sommes heureux, nous aussi, de retrouver le magazine tel qu'il n'aurait jamais dû cesser d'être. L'E.F. est né début février 69 (sous une couverture de Dominique Haas, alors Abonyi). Si nos calculs sont exacts, cela fait effectivement... 19 ans !

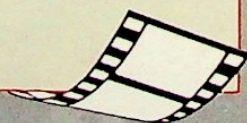
Sa première année, il se présentait sous la forme d'un fanzine. C'est en décembre 70 qu'est paru le premier numéro imprimé. Pour plus de clarté, nous publierons un jour l'"historique" du journal, car si l'on additionne les numéros ronéotypés (6) et ceux ayant précédé la nouvelle numérotation de 1977 (9, sans compter les numéros doubles), nous en sommes, en fait, aujourd'hui, au numéro 114 ! Mais nous ne voulons, en aucun cas, vous gâcher le plaisir d'un véritable n° 100, dont nous vous réservons la surprise ! A.S.

Errata :

la (superbe) couverture de notre précédent numéro était dû à Casaro.

Photo mystère :

lauréats du n° 98 : seuls 4 lecteurs particulièrement perspicaces ont trouvé : Didier Duffa (Paris 18^e), Jean-Marc Minvielle (Pau), Jean-Claude Sargo (Arcueil) et Yves Salavert (Aurillac). En raison des grèves postales du mois dernier, nous n'avons pas reçu vos lettres au moment de boucler le numéro. Rendez-vous donc au prochain pour les résultats (et vos petites annonces).



AMIS PARISIENS (ET D'AILLEURS !)
VOUS POUVEZ VOUS PROCURER LES N°s PARUS DE
L'ECRAN FANTASTIQUE

à la

LIBRAIRIE B.D. CINÉ

6, RUE PIERRE SEMARD (SQUARE MONTHOLON)

OÙ VOUS TROUVEREZ AUSSI :

REVUES • AFFICHES • PHOTOS • VIDEOS A LA VENTE

OUVERT DE 14 H A 19 H DU MARDI AU SAMEDI : 42 82 93 11

SERIAL

Une équipe fantastique
de la conception à la réalisation
(photocomposition, maquette,
photogravure, impression.)

18, rue des Messageries - 75010 PARIS

☎ 42 47 17 72

Solution du n° 53

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	S	C	H	E	I	D	E	R	J	
B	O	I	E	L	A	R	E	D	O	
C	L	A	M	B	E	R	T	R	E	
D	E	M	I	K	L	A	U	S		
E	I	D	I	O	T	V	P			
F	L	I	N	R	O	M	A	N	I	
G	V	A	G	U	E		O	T	A	N
H	E	B	S		N	A	V	I	R	E
I	R	L		I	T	O		R	L	
J	T	E	R	R	E	U	R		E	L

SORTIE NATIONALE LE 14 DECEMBRE

Comptez sur lui pour vous empoisonner la mort

Michael Keaton est

BEETLEJUICE

Même les fantômes
n'en veulent plus.



APPROUVÉ PAR



OUVERTURE
FESTIVAL VAL D'ISÈRE

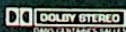
uol rock 88



ACTUEL



La Geffen Company présente un film de Tim Burton "Beetlejuice" Alec Baldwin Geena Davis Jeffrey Jones Catherine O'Hara Winona Ryder et Michael Keaton dans le rôle de Beetlejuice musique de Danny Elfman histoire de Michael McDowell & Larry Wilson scénario de Michael McDowell et Warren Skaaren produit par Michael Bender, Larry Wilson et Richard Hashimoto réalisé par Tim Burton



DISTRIBUÉ PAR WARNER BROS. (Transatlantic), Inc.

BAISÉ ORIGINAL & CO. FILM DISPONIBLE SUR DVD, VHS, CASSETTE ET CD



FROM WARNER BROS. A WARNER COMMUNICATIONS COMPANY

Un monde d'aventures
et de magie.

GEORGE LUCAS
et RON HOWARD

W·I·L·L·O·W

METRO-GOLDWYN-MAYER Présente

PRODUCTION LUCASFILM LTD. Un film de RON HOWARD · WILLOW

Avec VAL KILMER · JOANNE WHALLEY · WARWICK DAVIS · BILLY BARTY · JEAN MARSH

Histoire de GEORGE LUCAS Musique composée par JAMES HORNER Scénario de BOB DOLMAN

Producteur Exécutif GEORGE LUCAS Produit par NIGEL WOOLL Réalisé par RON HOWARD



Livre publié par ALBIN MICHEL

En association avec IMAGINE ENTERTAINMENT
Distribué par UNITED INTERNATIONAL PICTURES

Bande Originale du film
sur Disques, Cassettes et Compact Discs VIRGIN